

MangaZone
13
2ª Epoca
Noviembre 1998
450 Pts.
漫画ゾーン
BERSERKER
Chibijornadas en Marbella
Un nuevo encuentro para otakus
Salones del Cómic
Madrid o Barcelona, ¿quién da más?
Girlfriend of Steel
Evangelion para PC
Tenku no Escaflowne
La fantasía heroica de los 90

SUMARIO



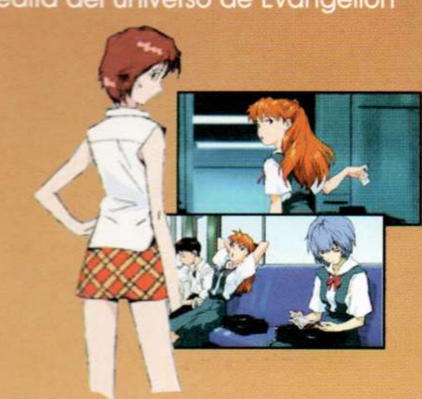
Portada: *Tenku no Escaflowne* por **Hiroshi Ousaka.**
©Sunrise/TV Tokyo

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 Girlfriend of Steel

Un clásico juego japonés de aventuras, que en este caso nos descubre una historia inédita del universo de Evangelion

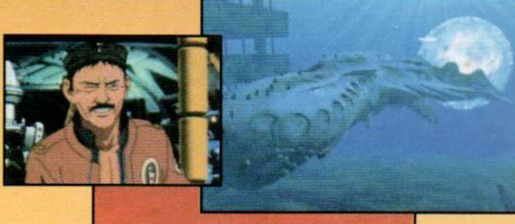


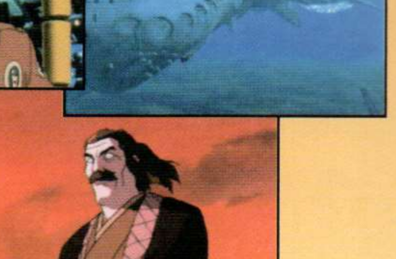
24 Tenku no Escaflowne

De unas novelas de escasa repercusión a uno de los animes de más éxito, os presentamos la evolución de esta saga desde sus comienzos hasta ahora.









47 Pasen y Vean

Mira que salen pelis nuevas, ¿eh? Y nosotros sin poderles echar mano...

16 Rol Master

Segunda entrega de este macrorreportaje dedicado a la saga de rol más famosa de Japón

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Sergio Almagro
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Carlos Darkmind
Sergio Almagro

Colaboran en este número:
Carlos "Devilman creció hasta 50 m. y..." DarkMind
Luis "mi disco duro o no os ajunto" Alís
JJ "me van a arrestar en la objeción" Martínez
Eva "¿tanta prisa con el artículo para qué?" Martínez
Juan "el taller no está, hale, adiós" Gómez
Gabri "Gabriel el Poderoso" Del Río
Gonzalo B. "yo soy un histórico de aquí" Tello

Agradecimientos:
A Selecta Visión por su ayuda con las imágenes de sus películas, y a Otakuland por las fotos de Expocómic '98. Y a todos en Barcelona y Madrid (y Marbeeeeella) por su ayuda y colaboración.

Lectores:
Pues ya que no aumentamos nuestro número de seguidores, al menos gracias por escribirnos cartas en las que se demuestra que al menos os leéis la revista de cabo a rabo, aunque a veces casi preferiríamos que no supierais tanto, que nos sacáis los colores con cada fallo que descubrís.

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Esto no puede ser, vamos más de culo que si perdiéramos aceite. Cada mes tenemos menos tiempo para acabar las cosas, y todo por "ponernos al día con la periodicidad". Pues mirad, no sé que queréis que os diga, pero a mí así me va a acabar explotando la vena del cuello. En fin, a ver cómo sale este número. Por de pronto, la entrevista estrella de este nº 13 a **Shingo Araki**, insigne diseñador de Saint Seiya (por nombrar su trabajo más representativo) se quedará para nuestra próxima entrega, porque las fotos han desaparecido. A ver de dónde sacamos otras (compañeros revisteros, un poquito caridá). Menos mal que con las Chibijornadas hemos salido del apuro, y os podemos ofrecer una entrevista con su organizadora en Marbella (por cierto, no perdérselas, del 26 al 28 de este mes). También os ofrecemos, aparte de un reportaje bastante completito sobre *Escaflowne*, sendas reseñas sobre los Salones de Madrid y Barcelona, en las que Luis se ha soltado el pelo y no deja títere con cabeza.

En cuanto a videojuegos, Carlos ha decidido echar la casa por la ventana y hablar de ¡un juego de PC! El Girlfriend of Steel os espera a todos los usuarios de Windows (vale, y de Maaaaaac), así que se acabó el monopolio de las consolas. ¡PC'ros al poder! Y por si fuera poco, el muchacho insiste en su idea y comienza una detallada explicación del juego de rol de *Lodoss*, para que todos aprendáis desde cómo crear un personaje hasta cuántos dados de daño hace un tajo de Parn. En fin, supongo que todos los roleros estaréis encantados (bueno, a mí también me gusta).

Pero la gran novedad no está en este número, sino en nuestro proyecto de cambio de formato (sí, sí, lo hemos reconsiderado y creemos que vale la pena intentarlo). Total, para ganar los cuatro duros que ganamos, nos hemos dicho: "¿qué importa ganar sólo tres?". A tal efecto hemos incluido una pequeña encuestilla que os agradeceríamos mucho que nos contestaseis, en la que os comentamos qué novedades pensamos incorporar y cuál es vuestra opinión, así como espacio para incluir cualquier sugerencia que se os ocurra. A fin de cuentas, lo que tratamos es que os guste lo más posible, así que está en vuestras manos. Aprovechad ahora y pedid, que es gratis.

J. Javier Martínez

Fe de erratas:

El más grave, quizá, sea el error que cometimos (bueeeno, que cometí) en la hoja de personajes de *Slayers*, porque cambié varios nombres de los personajes por sus distintas versiones sin dar una en concreto. Carlos ya me puso a caldo con que si "los lectores se van a pensar que no tengo ni idea", "alguien se ha equivocado y no he sido yo", "habría que abrir más las ventanas, parece que hay falta de oxígeno..." y demás lindezas por el estilo, y encima un lector nos ha puesto de vuelta y media con el tema. Y luego, de lo que hago bien, nadie se acuerda nunca. ¡Qué casualidad! Pues como dicen los de Extremoduro: "Iros todos a tomar por...".

NOTICIAS JAPÓN



FLASH NEWS

—Los fans de *La Abeja Maya* están de suerte, al menos en Japón, y es que tenemos una nueva serie que retoma la temática de aquel famoso anime que nos alegró los años mozos. Se trata de *Yoshimoto Muchikko Monogatari* (*La historia de Muchikko Yoshimoto*), basada en un divertido manga sobre insectos que se publica en la revista Korokoro Comic. El mes que viene tendréis una amplia reseña con sus correspodientes afotos.

—Y otro notición es el estreno del del *Toy Story* japonés; en otras palabras, el primer largometraje japonés de animación totalmente realizado con técnicas infográficas. *Visitor* es el nombre de este proyecto y todo lo que sabemos hasta ahora es que se trata de una space-opera y que el diseño de los personajes tiene una pinta bastante inexpresiva. Habrá que esperar a ver como se mueven los personajes (¿será una especie de *Cyber Weapon Z*?). El mes que viene, más sobre el tema.

—El 23 de Diciembre van a haber unas colas de espanto en las casas de vídeo: y es que ese mismo dia se pone a la venta en japón una caja recopilatoria con las dos películas de *Evangelion.* No hay que explicar que van a ser un auténtico éxito de ventas. La versión en video ascenderá a unos 23.000 yens y la versión en LD a unos 25.000. Ya sabéis, si teneis aparatos apropiados y dinerito en el banco...

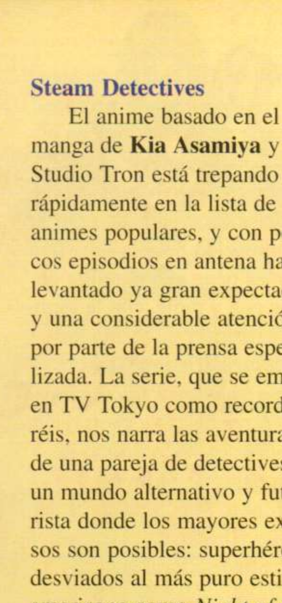
—Solo es un rumor, pero como se materialice... y es que se dice que podría estar preparandose una película largometraje de animación convencional basada en la serie *Beast Wars* que podría ser animada por la Tatsunoko Production. El resultado podría ser absolutamente espectacular. Estaremos al corriente delo que ocurra en este asunto.

— El hecho de que *Lost Universe* sea ahora mismo la serie de anime más popular entre los aficionados nos da una idea de lo masl que está el panorama de la animación en Japón. La crisis de creatividad que ahora se vive podría tener un efecto fulminante dentro de poco con una disminución drástica de la animación televisiva. Veremos lo que pasa.

Kareshi Kanojo no Jijou

Bueno, ya sabemos que ésto iba de noticia principal del pasado número, ¿y qué? Tenemos más fotos, más información y más ganas de hablaros de la última serie de GAINAX. En recientes declaraciones, el guionista y director de este nuevo anime, el aclamado-odiado **Hideaki Anno** comenta sus impresiones acerca de la obra original en la que se basa: "*Cuando leí este shojo manga de* ***Miyabi Tsuda****, me sorprendió especialmente el buen ritmo de los gags, que pensé que podrían funcionar bien en una versión animada. ¡Es difícil mantener la pureza de una obra en estos días, así que el próximo medio año vamos a estar bastante apurados!*". El diseñador de personajes **Teishi Hiramatsu** demostró su versatilidad hace unos años al realizar dicha labor en la serie de la Nippon Animation *Nanatsu no Umi no Tico*, y como podéis ver comparando el manga original con la versión animada, el trabajo ha sido bastante equilibrado. De hecho, muchos miembros de GAINAX afirman sentirse más cómodos con esta serie de lo que estuvieron con *Evangelion*, y es que parece que todos se centran más si saben de qué narices va la historia.

La serie va viento en popa en la tele japonesa y a pesar de los pocos episodios emitidos, la cosa parece que va a más y rápidamente. Esperemos que la profunda huella que ha dejado *Evangelion* en todo el mundo nos haga también disfrutar de esta serie lo antes posible. Las excelentes ilustraciones que os presentamos aquí están realizadas por el animador de GAINAX **Kazuhiro Takamura**.



Steam Detectives

El anime basado en el manga de **Kia Asamiya** y su Studio Tron está trepando rápidamente en la lista de animes populares, y con pocos episodios en antena ha levantado ya gran expectación y una considerable atención por parte de la prensa especializada. La serie, que se emite en TV Tokyo como recordaréis, nos narra las aventuras de una pareja de detectives en un mundo alternativo y futurista donde los mayores excesos son posibles: superhéroes desviados al más puro estilo americano como *Night of the Phantom*, bla bla (completar cuando Carlos devuelva el nº 1 de la edicion espanis).

Lo cierto es que gráficamente la serie también es delirante. **Akio Takami** ha sido el encargado de adaptar los angulosos y cortantes dibujos del manga de **Asamiya** a la pantalla, y el diseño de mecánica ha sido reinterpretado por **Osamu Hashimoto**, que ha tenido que vérselas con un auténtico arsenal de armas y gadgets estrafalarios al más puro estilo Bondiano, robots gigantes y alguna que otra sorpresita. Xebec (antes escribíamos Seabec, pedimos disculpas) son los encargados de realizar la animación de este auténtico espectáculo visual que podéis disfrutar (más o menos) en su versión original en cómic que (sorprendentemente) ha acabado apareciendo de la mano de Planeta en lugar de Norma en España.



Steam Detectives
©Studio Tron/Shueisha·Meitatsu Tantei Jimushyo

Mamotte Shyogo Gatten

Mamotte Shyugo Gatten

Toei Animation presenta su nueva serie de animación semanal: amor entre jovencitos de catorce años es la temática de *Mamotte Shyugo Gatten*, basado en un manga de **Minene Sakurano** que se publica en la revista GanGan de Enix. Dada su temática, en la que Tasuke, un chico tímido pero de corazón valiente se ofrece a proteger a la hermosa niñita Shaolin, se trata de una serie gráficamente amable, dirigida a un público preadolescente y con un diseño de personajes tan correcto y agradable como anodino. Está en antena desde el pasado 17 de octubre y puede verse los sábados a las seis de la tarde en TV Tokyo.

Devilman Lady

Desde hace ya un tiempo **Go Nagai**, el maestro responsable de algunas de las mejores barbaridades que ha dado el cómic nipón, está serializando en la revista Morning de Kodansha una secuela de su ya legendario cómic *Devilman*, protagonizada por la macizorra Jun Fudo, la versión femenina del maldito Akira Fudo. Pues bien, el manga (que gráficamente es... pues eso, un manga de **Go Nagai**) ha sido convertido en una espectacular serie de animación con el look completamente revisado. Kyokuichi Tokyo Movie es la empresa encargada de realizar la animación de esta serie que además tiene una plantilla de toma pan y moja, con la siempre tenebrista dirección de **Toshihiro Hirano** (famoso por su *Vampire Princess Miyu* o su *Iczer One*) y el sorprendente y dinámico diseño de personajes de **Shinobu Nishioka**. Según palabras del propio Hirano, que cuenta con la confianza del Dynamic Planning, "*la serie se basará en las escenas de acción tétrica y también haremos incursiones en el terror psicológico*". A juzgar por lo cachotas que está la protagonista, más de un muslo y una pechuga diabólicas asaltarán la pantalla. Por si fuera poco este atractivo panorama, las imágenes que hemos podido ver de la serie son realmente prometedoras y de una calidad bastante alta. Mucha suerte para Jun y sus infernales andanzas, que estarán en antena en horarios de madrugada a partir de noviembre.

Luis Alís

Devilman Lady



ENTREVISTA

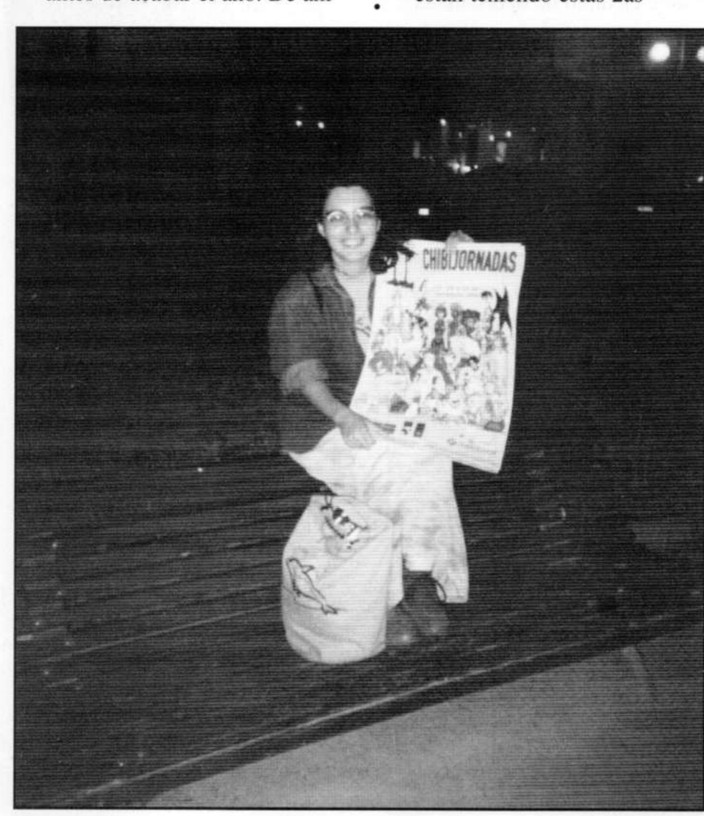
En esta ocasión os ofrecemos una entrevista extra, con motivo de la celebración de Marbella de las Segundas Chibijornadas a cargo de Alexandra Moura, que tendrán lugar del 26 al 28 de noviembre, o sea, apenas salga este número a la calle. Así que ya podéis correr, cobardes, que os lo perdéis.

MZ: *¿Cómo surgieron las primeras Chibijornadas?*
AM: Un albergue, una sala de proyecciones gratuita y yo, que con la excusa de que no podía ver a mis amigos, me los traje e hice una jornada, con una ceremonia del té, unas proyecciones de películas inéditas y otras ya editadas en España...
MZ: *¿A qué se debe que hagas las segundas en el mismo año?*
AM: Como las jornadas tuvieron mucho éxito y se acercó gente de toda España, incluso de Barcelona, y además se le dio mucha publicidad, ya que salió en El País a nivel andaluz, los de la junta de Andalucía, que llevaban el albergue, al ver que la cosa interesaba y tenía éxito, por su cuenta y riesgo decidieron aprobarme un presupuesto (¡sin que yo supiera nada!),y me dijeron que tenía que hacer otras Chibijornadas antes de acabar el año. De ahí salieron las segundas Chibijornadas.
MZ: *¿Cómo las has enfocado esta vez?*
AM: Si las primeras fueron más a título personal, las segundas ya las he enfocado más hacia gente de toda Andalucía, para que tengan la oportunidad de tener un Salón como los de Madrid o Barcelona donde haya mesas redondas, proyecciones, venta de material importado...
Las chibijornadas son de manga, anime y cultura japonesa, que es una cosa que muchas veces se olvida en otras jornadas. Por ejemplo, en las primeras el ongami, la ceremonia del té, y sobre todo el sushi tuvieron mucho éxito. Había mucha gente que repetía en la cola para volver a probarlo. Ahora vamos a procurar hacer lo mismo. Además, la cosa es más grande, hay más presupuesto... Como muestra del interés que están teniendo estas 2as Chibijornadas vemos que vienen distribuidores como distribuciones Viji de Huelva, Mangaline de Sevilla, Chunichi Cómics y Tonkam de Barcelona...
MZ: *¿Esperas que vaya mucha gente?*
AM: Bueno, a un mes yo ya tengo confirmadas 80 personas de toda Andalucía, es decir, gente que yo sé que va a venir. Luego, gente que viva por la zona y se acerque, pues no sé... Con dos mil carteles que tenemos imagínate la pegada que vamos a hacer.
MZ: *¿Se pasará Gil y Gil por allí?*
AM: Pues no sé, porque es la Junta de Andalucía, a través del Instituto Andaluz de la Juventud, la que subvenciona las jornadas, y el Ayuntamiento no tiene mucho que ver, aunque ayuda con los carteles. En cualquier caso, yo he invitado a que venga a la inauguración al Concejal de Juventud...
MZ: *¿Algún cambio importante con respecto a anteriores Chibijornadas?*
AM: En lugar de ceremonia del té, esta vez habrá una explicación de ikebana y otra de kimonos, entrada gratuita al jardín de bonsais que hay al lado del albergue y taller de manga con autores conocidos. En principio vendrán Nacho Fernández, Aurora García y Diana Fernández (Estudio Kôsen)... y todos los autores del cartel. A las mesas redondas vendrán personajes conocidos del mundillo, como Lázaro Muñoz (como moderador), Rafa Gallardo, el correo del Neko, Mary Molina, Minami y también los dobladores de Miki y Yuu en *Marmalade Boy* (¡me niego a llamarlo "*La familia crece*"!) Habrá una mesa redonda sobre manga español para presentar obras de autores que se dan a conocer. Otra será de preguntas abiertas a editores y dobladores y otra sobre cómo hacer un fanzine, ya que en las anteriores Chibijornadas es una de las cosas que los chavales más echaron a faltar, porque se pensaban que eso de hacer un fanzine era un trabajón y no sabían de donde sacar material, etc., así que traemos a gente que ha hecho fanzines para que cuenten cómo lo hicieron.
MZ: *¿Cuál va a ser el plato fuerte de las jornadas?*
AM: La variedad. Cualquier persona que vaya encontrará algo que le guste, tanto sea el taller de manga, proyecciones de películas inéditas (*Shin KOR*, *Mononoke Hime...*), venta de material de importación, camisetas conmemorativas...
MZ: *Pues muchas gracias, y que tengáis suerte.*

MangaZone



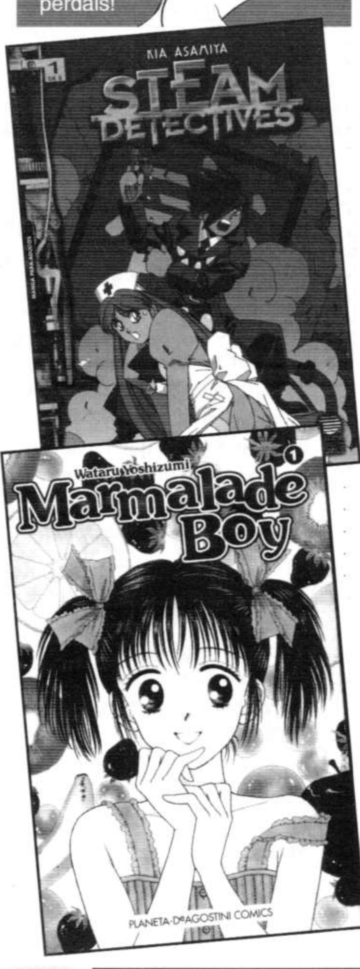




Noticias España

Flash News

—Y por si los aficionados al erotismo no tuvieran bastante, Norma ya va abriendo boca (o bragueta, según se mire) anunciando su próximo lanzamiento de MangaX, *Historias Viciosas* de **Yutaka Tanaka**, que viene a añadir un poco más de calidad a la que ya comienza a ser una auténtica biblioteca de manga erótico. Además es una obra de última hornada, lo cual se nota en el grafismo, mucho más moderno que la media de lo visto hasta ahora. ¡Otakus sukebes, no os lo perdáis!



Entre dos eventos tan importantes como el Salón del Manga de Barcelona y el Ficómic de Madrid la tarea de articulista se pone cada día que pasa más difícil. Pero, después de un buen Colacao, me parece que ya tengo energías suficientes para enfrentarme al trabajo porque "yo soy aquel negrito...":

—**Planeta-de Agostini Cómics**: ¿Os acordáis de todos los rumores que os comentaba en el número pasado? Pues son verdad. Todos, toditos, todos. Empezando por el shojo manga de la nueva era *Marmalade Boy* de **Wataru Yoshimizu** que ve la luz en formato tomo y *Steam Detectives* nº1 (**Kia Asamiya**), un manga estilo retro que os encantará, eso sí, en serie limitada. En cuanto a las continuaciones tenemos el volumen nº42 de DB y *Cazadores de Magos* nº2 (**Omishi** y **Akahori**). La Biblioteca Manga presenta *Outlanders* nº2 de **Johji Manabe**, *Doctor Slump* nº18, *Dragon Half* 2ª Parte nº6 de **Ryosuke Mita** y *Encrucijada Mágica* nº 5 de **Nem Mukudori.** En nuestra lista de las series limitadas este mes hacen acto de presencia *DB* serie azul nº19 y 20, *DB* serie amarilla nº78, 79, 80 y 81, *Explorer Woman Ray* nº7 (**Takeshi Okazaki**), *Flame of Recca* nº4 (**Nobuyoki Okazaki**), *Geobreeders* nº6 (**Akihiro Ito**) y *Ranma* 7ª Parte nº6. Nos abandona, por una parte, *Drakuun*, que como vaticiné en el número pasado llega a su nº 8, y la 3ª Parte de *3x3 Ojos*, que llega a su final, ¿continuará o no? Se admiten apuestas.

—**Norma Editorial**: Nos colma de segundas partes, unas deseadas, como la segunda entrega de *Evangelion* de **Yoshiyuki Sadamoto,** un lanzamiento bastante oportuno ahora que están por finalizar las entregas de esta serie por Manga Vídeo, y otras, bueno, creo que muy deseadas para algunos, como *Caliente Nagi 2* de **Makoto Fujisaki,** manga del que Norma promete tres entregas más. También encontramos *Kamikaze,* una novedad que entra por los ojos por su grafismo estilizado y agresivo con el que su autor**, Satoshi Shiki** pretende conquistarnos. La historia también es interesante: guerreros samurai contemporáneos buscan a la mujer del agua, una sucesora de un clan con la sangre pura, pero no son los únicos empeñados en encontrarla; suspense y acción escrito en gotas de agua. Y *Nadesiko*, un manga de **Kia Asamiya** que siguiendo la estela de éxito de *Macross*, nos ofrece una space opera en la que el único varón de la nave protagonista es el cocinero... Y por fin, *BT'X* llega a su nº6 después de una ardua y mensual cabalgada.

—**Glénat**: *Sailor Moon* nº11 de **Naoko Takeuchi,** *Black Jack* nº2 y el tomo correspondiente de *Ikkyu* de **Hisashi Sakaguchi**. Vamos, que corto, pero muy intenso. Calidad a raudales.

—**Camaleón Ediciones**: este mes hay que reseñar otro nuevo ejemplo de oportunidad a autores españoles noveles, cosa en la que Camaleón se distingue: desde el Salón de Barcelona nos llega recopilada en un volumen la ópera prima de **Carlos Javier Olivares**, que tras unos pinitos iniciales aparecidos hace tiempo de la mano de la propia Camaleón, dio por fin el salto a la pantalla grande (o al cómic en serio): *Boum!* fue su primer trabajo profesional, antes de comenzar *Desafío* junto a **Roque González**, y esta edición de recopilación en un tomo se merece un buen vistazo como premio. Que cunda el ejemplo, necesitamos más como él.





Eva Martínez Sanchis



KaMiKaZe

Del autor de *Riot*, **Satoshi Shiki**, y gracias a su gran aceptación, nos encontramos con una nueva obra más depurada y mejor llevada que la anterior, una serie llena de calidad que responde por al nombre de *Kamikaze*.



Shiki deja aparte la historia inocente de *Riot* para pasar a una más compleja y madura, en la que también nos demuestra su capacidad como guionista. Esta segunda obra da un salto bastante grande con respecto a la primera, cobrando mayor dinamismo y resultando mucho más atractiva tanto en historia como en dibujo, mejorado con creces.

Kamikaze se hizo notar ya en su aparición en la publicación Afternoon de la editorial Kodansha a principios de 1997, en la que se encontraban series tan prestigiosas como *Ah! My Goddess* o *La Espada del Samurai* entre otras. Haciéndose un hueco importante, la casa Kodansha, debido a su aceptación, le dio carta blanca para que *Kamikaze* fuese una serie propia y así fue cuando en 1997 se publicó el primer número inicial. Llena de acción y ambientada en lo que se podría considerar un estilo cyberpunk, esta obra presenta un desenfreno de acción en un tiempo indeterminado, con grandes luchas entre seres de poderes sobrehumanos y con pequeñas dosis de amor y profundidad en su historia.

Norma, al igual que con *Riot*, también ha publicado esta magnífica obra apostando por un autor de prometedora talla, teniendo así el éxito asegurado con una miniserie de tres números.

Las páginas españolas han mantenido su calidad gráfica, aunque en algunos momentos el dibujo es un poco más pálido que el original debido a la impresión y al papel utilizado, que deja bastante que desear, y las tramas siguen sin llegar a la perfección que se podría esperar, aunque se puede apreciar una substancial mejora, ya que su calidad ha mejorado considerablemente. En total, tres números con 64 páginas cada uno, manteniendo el formato que Norma utiliza ahora normalmente. La traducción es también bastante buena, ajustándose a las pautas de la original, incluidos los nombres de los personajes.

La historia, en resumen, trata de una joven chica que sin saberlo posee un poder especial, el cual es necesario eliminar para algunos; para nuestro héroe, sin embargo, su vida es lo más importante, ya que él está destinado a protegerla. El destino y el futuro, esta vez, no están escritos en las estrellas, si no en las gotas de lluvia.

Un gran manga de un autor que en su segundo trabajo oficial promete mucho, con mucha acción y lleno de combates entre seres superpoderosos luchando por una joven; unos para destruirla y otro para protegerla.

Daniel García

CALIENTE NAGI 2

Pues vaya con los muchachos de Norma. Por lo visto no han tenido bastante con las sodomizaciones y las eyaculaciones faciales (léase blow jobs) con las que nos regalaba el guarrindongo éste de **Makoto Fujisaki** en su primera entrega, y vuelven de nuevo a la carga con nuevos episodios de la mosquitra muerta, esa tal Nagi, que parece que no quiero, que no mires que me corto, que no seas malo, julandrón, pero al final acaba pegándose unos revolcones de aquí te espero. Y es que al final todas las mujeres son iguales (nooooo, mentira, me refiero a todas las mujeres que salen en los tebeos porno), al menos según este autor. En esta segunda etapa encontraremos a los personajes de la primera más un par de víctimas sexuales nuevas, que inocentemente caerán en las taimadas trampas que sus compañeros de trabajo o estudios les tenderán para aprovecharse de su ingenuidad hasta conseguir despertar su irrefrenable líbido, momento en el que la orgía está servida.

Poco más que decir que no se reseñara ya en relación a su primera parte. Las mismas líneas limpias, el mismo estilo de dibujo simple y efectivo, las mismas tramas mejorables y erotismo a mansalva, disfrazado de comedia estudiantil. Un claro ejemplo del género que tanto gusta a los japoneses salidillos: chica joven y vergonzosa llevada al sexo salvaje por compañero/novio/amigo demasiado espabilado y con complejo de amo sadomasoquista. ¡Cómpralo!

The JavHunter

NEOGENESIS **EVANGELION**

Finalmente, tras varios meses de espera, Norma acaba de lanzar la continuación del manga de *Neogénesis Evangelion*, lo que de seguro llenará de satisfacción a los cientos de incondicionales que la esperábamos. La historia, que en principio sigue bastante fielmente la serie, introduce algunas variaciones con respecto al la original, como la llegada de Asuka, a la que encuentran directamente en Japón, habiendo derrotado por su cuenta al tercer Angel sin la ayuda de Misato y Shinji. Éste se encuentra con ella en unos recreativos en los que estaba jugando, y no tardan mucho en empezar a tener sus primeros problemas (bueno, más o menos como es normal con Shinji y Asuka) con un grupo de pandilleros, punto desde el cual la historia sigue igual que en la serie de animación. Gráficamente hablando, la obra de **Yoshiyuki Sadamoto** mantiene una calidad altísima, al igual que en los primeros números, y consigue plasmar el mismo espíritu y ambientación que creaba el anime. La única queja se le puede achacar a la edición de Norma, que vuelve a considerar las tramas como un montón de puntitos con los que hacer masas negras, cosa imperdonable a estas alturas después de haber visto la innegable calidad que consiguen en otras obras como *Kamikaze*. No obstante, la traducción, salvo por las "particularidades" que mantiene de su primera etapa, es bastante buena, cosa que se agradece. Resumiendo, *Evangelion* ha vuelto como antes, y no sé que esperáis para continuarla si tenéis los primeros. De todos modos, en Japón está parada, a la espera de que **Sadamoto** la continúe, así que ésto será lo último de *Evangelion* que veremos en manga durante bastante tiempo.

DARKMIND

STEAM DETECTIVES



Elemental, mi querido Watson, ¡me llamo Batman! Esta es la forma más adecuada para comenzar la descripción de esta nueva obra que cae por nuestros lares. Tras una frase como la anterior creo que doy a entender de qué va más o menos esta nueva obra de **Kia Asamiya**. La cosa está clara: este nuevo manga nos introduce en una serie de intrigas (si es que a esta recopilación de historias cortas se las puede llamar intrigas) en la que nuestro protagonista, un detective en miniatura (parece que a todos los mangakas les ha dado por los protagonistas jovencillos) se dedica a resolverlos de forma insulsa y sin dar apenas explicaciones lógicas del cómo y el por qué. Es sencillo, nos adentramos en un argumento que se desarrolla en una ciudad de estilo gótico (me recuerda a algo), en la que todos los componentes y maquinaria funcionan por vapor de agua (ésto me suena) y en la que cada noche, y con el frío que ésta trae, la ciudad queda cubierta por una espesa niebla (¿qué ciudad será?), por lo que recibe el nombre de Steam City (steam=niebla). Está claro que de aquí viene el título de la obra. Esta niebla favorece a los malvados y maquiavélicos delincuentes que, amparándose en ella, se dedican a cometer mil y una fechorías. Y para combatir estos crímenes tenemos a nuestro aguerrido detective llamado Sherl... perdón, llamado Narutaki, que está dispuesto a que la justicia se cumpla y los malhechores acaben entre rejas. Este joven vive en una preciosa mansión, es huérfano y reside junto a un viejo mayordomo el cual se encarga de mantener en condiciones toda la casa, que además resulta que tiene montado un chiringuito la mar de moderno en unos subterráneos que hay bajo la chocita del chaval. Este Bat... (me he vuelto a equivocar) Narutaki perdió a sus padres cuando era muy joven; por aquella época su padre, un gran detective defensor de la ciudad, perseguía a un criminal vestido con un ridículo traje (casi idéntico al de Bat Man de *Taiho Sichauzo!*) que se hacía llamar The Night Phantom, y que al final consiguió asesinar a los padres de Narutaki. Así que ya tenemos el movil del por qué nuestro joven protagonista se dedica a perseguir criminales y está dispuesto a hacer todo lo posible por descubrir quién se esconde bajo la siniestra máscara de The Night Phantom. Por otro lado aparece su *partenaire*, o sea, la prota femenina, llamada Rin Rin Shun, una muchacha con un nombre muy sonoro, preciosa y que se dedica al sacrificado oficio de enfermera. Engañada por el taimado criminal, se transformará en la compañera inseparable que apoyará junto con su padre —conservado en el cuerpo de un robot (que funciona a vapor, como todo)— a Narutaki en todos los casos.

En definitiva nos encontramos ante un guión la mar de curioso, pues es una mezcla entre las novelas de **Sir Arthur Conan Doile** y **Bob Kane**, creador de Batman. No es que el asunto sea original, más bien parece que el revoltillo da unos resultados decentes, aunque yo creo que a la larga parece dejarte un regustillo insípido. Hay tantas cosas que nos recuerdan a las obras en las que se ha basado **Asamiya**, que lo único que logra es que estés recordando continuamente dónde o a qué te recuerda cada historia. El simple hecho de que la protagonista femenina sea una enfermera ya nos recuerda al Dr. Watson, el inseparable compañero de Sherloch Holmes, aunque en el caso de la señorita su papel se podría resumir en que está para que se le rompa su uniforme de enfermera de mil maneras diferentes. Quizás con el tiempo y a medida que la serie evolucione la cosa cambie para mejor, pero en un principio en lo referente al argumento deja bastante que desear. En el apartado gráfico la cosa cambia bastante; el dibujo sigue el estilo de trazos finos y suaves, junto con una dinámica de viñetas que no deja en ningún momento sitio para el aburrimiento. Pero claro está, todo depende de si te gusta o no el estilo de **Asamiya**. Aún contando este factor podemos disfrutar del uso de una trama perfecta, pero quizás un tanto escasa comparando esta obra tanto con *Silent Möbius* como con *Dark Angel*, en las que disfrutamos de todo un derroche de trama y sombreado mientras que en *Steam Detectives* la cosa se queda algo "blanca". Poco más podemos decir de esta obra que llega a nuestras manos gracias a Planeta, publicada en su colección de **Biblioteca Manga**. Nos encontramos ante una edición soberbia, en la que como siempre se ha tratado de respetar al máximo la obra original, y el precio no está nada mal. Así que en resumidas cuentas la obra de Steam Detectives no esta del todo mal, tal vez no pueda compararse a otros títulos que estan haciendo acto de presencia en nuestro mercado pero a veces no debemos de ser tan duros. En definitiva un bien para esta obra.

Gonzalo B. Tello

Kurumi



El Shonen Ace sigue siendo siendo uno de los principales puntos neurálgicos si se quiere estar al día en cuanto a manga popular, y precisamente en este ámbito se encuentra la obra que aquí os comentamos. Bajo el nombre de **Kaishaku** se encuentra un tándem de dos autores (**Jin Oota** y **Terumasa Shichinohe**) que se reparten autoría de la historia y aspecto gráfico: y en este caso tenemos un cómic típico en cuanto a guión, planteamiento y características pero diferente en cuanto a su fluidez narrativa y su calidad de dibujo. Se trata de un aprovechamiento más o menos inteligente de los tópicos del género, el favorito del lector de ese tipo de manga más freak y enfermizo, más cerrado y reservado, y por qué no decirlo, más onanista y estereotipado.

Porque (para qué negarlo) el mito de una muñeca esclava, con sentimientos humanos, físicamente perfecta y con el único objetivo de complacer al amo es la fantasía de muchos hombres, y sobre todo en Asia, donde el estereotipo ideal de mujer sigue pasando en la mayoría de los casos por un cierto grado de sumisión y de "dejarse hacer". Y en esta idea, seductora para muchos hombres (digámoslo ya: no es lo que a mí me pone) está la base de *Kurumi*.

A principios de siglo, un perverso científico europeo un tanto desquiciado crea unos cyborgs hiperpoderosos que, por avatares del destino, tienen la forma de adolescentes hiperdesarrolladas con carita de porcelana, piernas larguísimas y senos rotundos. Nakahito, un chico de unos trece años, endeble y sensiblero, se encuentra por casualidad con Kurumi, la primera de estos seres, y accidentalmente le da un beso. Esta muestra de cariño hace que Kurumi comience a funcionar e, ignorando a su creador, se dedique en cuerpo y alma a su "esposo". Las otras muñecas cibernéticas fueron creadas por el profesor loco para ofrecerlas a una potencia militar. Kurumi y Nakahito serán los únicos que sean capaces de hacerles frente, y la pobre chica cyborg tendrá que luchar hasta la muerte con sus propias hermanas. En estos enfrentamientos se verá que los seres creados por el científico son más que simples máquinas y que tienen sentimientos humanos, a veces mucho más humanos que los de su propio creador.

Kurumi es un cómic que despunta destellos de calidad en un género plagado de mediocridad y falto de interés como es éste, y personalmente pienso que siempre es meritorio innovar en lo mil veces visitado, pero de este manga, que tiene bastantes números para ser publicado en castellano, no cabe esperarse muchas más cosas. Lo mejor que podemos decir de su argumento es que no tiene errores, lo que ya es decir hoy en día: el dibujo y el storytelling son excelentes, pero sólo porque lo que están contando carece de mucha complicación y de más pretensión que mostrar dos muñequitas de gimnasio luchando entre sí embutidas en trajecitos vistosos. El aire de cómic erótico está omnipresente y de hecho alguien con la mente suficientemente calenturienta sería muy capaz de leerlo con una sola mano. Sería deseable que estos autores (que apuntan muy buenas maneras) fuesen capaces de evolucionar rápidamente y mostrarnos algún trabajo más talentoso. Yo antes que echarme las manos a la cabeza prefiero quedarme con los buenos momentos de *Kurumi* y a la espera de que la cosa mejore, o bien en esta serie (la cosa tiene una base lo suficientemente sólida para hacer algo meritorio) o en otro título (¿quizá con un guionista con algo más de experiencia?). Lo dicho, buena obra según para qué públicos... y viendo el que hay aquí en España, no me extrañaría que alguna editorial lo pusiera en la calle.

Luis Alís

NINJAMAN

Si habéis estado leyendo MangaZone los últimos años, y en especial los artículos de un servidor, seguro que os suena el nombre de **Kazuhiko Shimamoto**, un dibujante desconocido en Occidente pero que pasa por ser uno de los más delirantes y divertidos creadores de cómic japonés. Si bien sus obras son en su mayoría bastante inaccesibles para el lector occidental, cuenta en su haber con algunos títulos mucho más "normales" y ciertamente atractivos para cualquier tipo de público (incluido el extranjero). No son muchos: la adaptación al manga del famoso videojuego de SNK *Samurai Spirits* es uno de ellos, y el que os presentamos aquí también: *Honou no Ninjaman*. Publicada por Shogakukan en su revista Shonen Sunday Comics allá por el año 1992, este manga es un auténtico espectáculo visual, hilarante a la par que emocionante sobre un habilidoso ninja que intenta perpetuar sus artes creando un club de ninjutsu en el colegio.

El Jousai Koukou es un instituto de secundaria peculiar: no es normal que en el techo del autobús repleto de escolares vaya un ninja pegado al más puro estilo Spider-Man. Pero ésto es lo que se encuentra Chigusa Kunoi en su primer día de clase. Los rumores son ciertos: hay un ninja en el colegio y sus apariciones suelen traer cola. Una de las más memorables es en medio del entrenamiento del club de tiro con arco, al que Chigusa pertenece. El habilidoso guerrero de las sombras detiene una andanada de flechas con movimientos de su espada para asombro de todos.

Tal y como se va revelando, el ninja tan sólo pretende hacer publicidad de su club de ninjutsu (artes marciales ninja). Al parecer, nadie de la escuela quiere apuntarse y se necesita un mínimo de dos personas para formar un club. Pero bajo el traje de ninja se encuentra un joven llamado Mantaro Shinobi, que en los ratos de clase es un estudiante normal. Desde el principio se establece una curiosa relación entre Mantaro y Chigusa: desde que Mantaro la salvó de un camión que la iba a atropellar levantándola cabeza abajo con una cuerda (y dejando a la vista su ropita interior,claro) Chigusa no lo puede ni ver, aunque es evidente que hay cierta química entre ellos dos...

Las sorpresas no acabarán: Chigusa es además miembro del club de kendo (sí, también) y su familia tiene ciertos antepasados samurais, es decir, no pueden ver a los ninjas ni en pintura. Los enfrentamientos de Chigusa siempre acaban con sus bragas a la vista de todo el colegio, y por su culpa.

Sin embargo, los acontecimientos cambiarán rápidamente. Mantaro conseguirá miembros para su club, y acudirá en defensa de los miembros del club de kendo que están siendo masacrados por Dai y Satsuki, dos poderosos ninjas rivales. Utilizando su técnica Shinkuu Kamaitachi logrará vencerles y con ésto conseguirá hacer las paces con Chigusa, que rápidamente se enamora de él. Además (y para resignación de su madre) Dai y Satsuki se unen al club de ninjutsu junto a Kyouichi Zuboshi, otro fuerte guerrero que al principio despreciaba a Mantaro pero que tras su acción accede a unirse también. Entre todos formarán el club de ninjutsu de la escuela Jousai, y se enfrentarán a los clubs de ninjutsu de todo el país. Podremos presenciar competiciones absolutamente delirantes y con auténticas bestialidades de guión: técnicas de lucha imposibles, estrafalarios ataques y un plantel de enemigos de lo más delirantes, todo ello combinado en un argumento que quita el hipo. Junto con ésto se nos irán revelando los secretos que ocultan los personajes: qué secreto encierra la familia de Chigusa, qué razones impulsaron a Mantaro a dedicarse en cuerpo y alma a convertirse en





Honou no Ninjaman
© Kazuhiko Shimamoto/Shogakukan



ninja... al final, en una de las mejores escenas de la serie, Mantaro se reencontrará con su propio padre.

Gráficamente, ya podéis ver cómo es la serie. Un trazo dinámico, vivo, donde el uso del pincel no es casual: está íntimamente conectado con las características de las obras del autor, que en algunos aspectos es un "inadaptado" al igual que **Adachi**: lleva muchos años escribiendo a los mismos personajes, con las mismas motivaciones. **Shimamoto**, sin embargo, es más versátil y es capaz de ajustar la temática y el tratamiento de sus obras dependiendo del público al que se dirija. No es de extrañar que *Honou no Ninjaman* sea una de sus obras más accesibles para el público en general, de hecho el que haya sido publicada en el Shonen Sunday así lo atestigua. Su estilo es reminiscente de legendarios dibujantes de los años sesenta y setenta como **Noboru Kawasaki** (*Kyojin no Hoshi*) o **Tetsuya Chiba** (*Ashita no Joe*), y lo mismo ocurre con el carácter de sus personajes. Sin embargo, ha sabido reinterpretar todos estos elementos clásicos y reinventarlos. El resultado es que no hay hoy en día autor que pueda decirse que hace un trabajo parecido al suyo.

La originalidad de este cómic, unido a las divertidas anécdotas de las que está plagado y que se combinan con las escenas de lucha y los toques humorísticos, dan a esta serie de cuatro volumenes una alta puntuación y un interés fuera de lo común. Si tenéis la oportunidad de echarle un vistazo, no os arrepentiréis. Se trata además de una serie que probablemente no llegue nunca a España así que os recomiendo a los interesados que os hagáis con ella.

Luis Alís

RECORD OF LODOSS WAR (II)

La creación de personajes —1

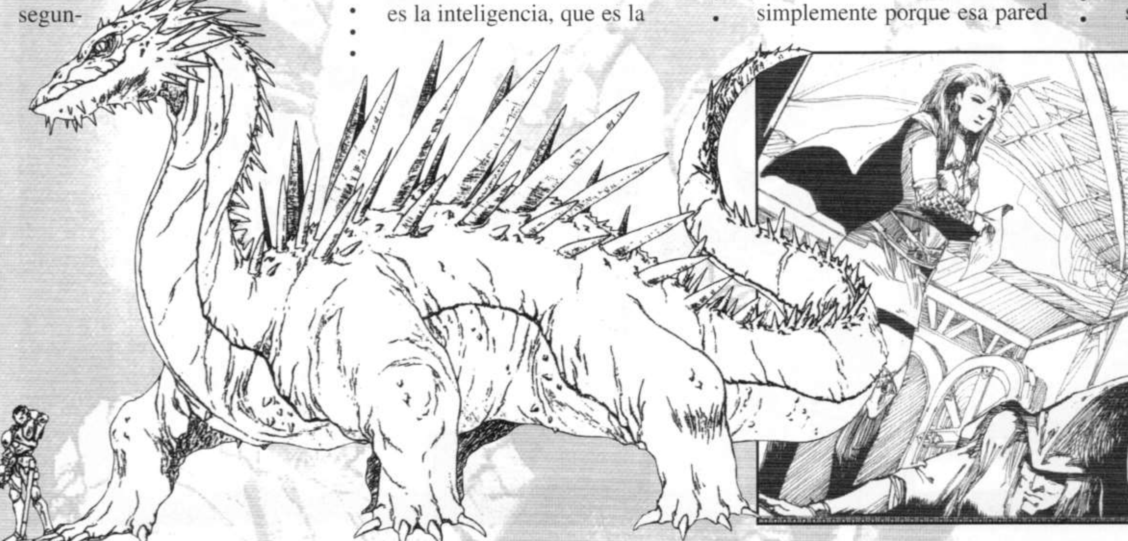
Una vez vista más o menos (la verdad es que me quedó muy mal) la historia de la isla de Lodoss, vamos a ver cómo se confecciona un personaje del sistema.

Lo primero que hay que hacer es conocer las características que configuran a un personaje como tal.

Realmente, los aficionados al *Dungeons&Dragons* se percatarán de que no hay una diferencia excesiva entre las de *Lodoss* y el sistema pionero del rol. La primera de las características que configuran a un personaje es la fuerza, que mide la capacidad de levantar objetos pesados, de cargar con enormes cantidades de dinero (a muchos les encanta ésta) y romperle el brazo a ese idiota que te está molestando en la taberna. En términos de juego te permite causar bonos especiales de daño al golpear a tus adversarios. La segunda característica es la constitución, que es la que marca la capacidad de resistencia que tiene el personaje. Una cifra muy elevada nos convertirá en una montaña de músculos, capaz de resistir cualquier golpe por duro que sea, incluso sobrevivir a un golpe de espada, mientras que una cifra baja nos convertirá en un enclenque que quedará inconsciente al primer roce. En el juego nos dará bonos o penalizaciones a nuestros puntos de vida, que es la capacidad de recibir daño de nuestros personajes. Después viene la agilidad, que indica la habilidad y la velocidad con la que nos moveremos. Una agilidad alta nos permitirá esgrimir mejor la espada y realizar prodigiosos saltos. En el juego una agilidad alta nos potenciará las tiradas de reacción, que marcan el orden de decisiones en la fase de combate. La cuarta característica es la inteligencia, que es la



que (obviamente) mide la rapidez mental y la capacidad de comprensión del personaje. Será especialmente útil para la realización de conjuros, ya que una inteligencia alta nos dará un bono en su comprensión y marcará la cantidad de puntos de magia que tendremos. La quinta característica es la suerte, que nos permitirá escapar con vida de las situaciones más desesperadas simplemente porque esa pared se ha derribado en la dirección correcta. En sí será un bono para las tiradas de salvación que realizaremos continuamente ante los distintos ataques que recibamos. Originalmente, ésta es la única que se diferencia de las características originales del *D&D*, en el que en lugar de suerte existía la sabiduría, que se usaba para potenciar los poderes clericales y las pericias secundarias. Por último, está el carisma, que mide la, por llamarlo de alguna manera, simpatía que causa naturalmente el personaje hacia los demás (aunque en este caso también mide la apariencia o belleza del personaje). Una persona con un carisma alto caerá inmediatamente bien a casi todo el mundo, y conseguirá una reacción favorable (a causa de un bono en la tirada de reacción) en la gran mayoría de los



encuentros que se produzcan.

Una vez conocidas las características, lo siguiente que hay que tener en cuenta es de cuánto a cuánto van las cantidades en el sistema. Normalmente, antes de ser modificadas por bonos raciales, las características de los personajes oscilan entre 3 y 18, ya que el método tradicional de creación consiste en tirar tres dados de seis caras por cada una, sumando el resultado, que luego colocaremos convenientemente en la característica que elijamos según nuestras preferencias personales.

Una vez estén colocadas, habremos terminado el paso básico de la creación de un personaje, por lo que deberemos elegir la raza a la que pertenecerá. Originalmente, a pesar de la gran cantidad de razas existentes en Lodoss, sólo cuatro de ellas son accesibles en principio para los jugadores. La raza por excelencia para los jugadores es tradicionalmente la humana, que potencia especialmente su fuerza y su suerte. En cierta manera, es la raza más equilibrada de todas, ya que no tiene ningún gran bonificador, pero lo suple a su vez siendo la única raza que tampoco tiene penalizaciones. Después está la que muchos consideran la raza más carismática de los juegos de rol, los elfos, que potencian increíblemente todas sus características no físicas (excepto la agilidad, en la que también se ven muy beneficiados), especialmente la inteligencia y el carisma, pero a costa de sufrir terribles penalizadores en su fuerza, constitución y suerte (lo que no los convierte en los guerreros más resistentes, desde luego). Como tercera raza aparecen los semielfos, hijos nacidos de humanos y elfos, y que conservan una mezcla muy correcta de las capacidades de ambos. En principio potencian las mismas capacidades que los elfos, pero en menor grado, lo que les vale también unos menores penalizadores en las características físicas (herencia de su sangre humana, por supuesto). Por último está otra de las razas tradicionales de los juegos de rol: los enanos. En un principio podríamos clasificar a los enanos como los guerreros perfectos, a causa de sus elevadísimos bonificadores en su fuerza y su resistencia, aunque los penalizadores que sufren en agilidad los vuelve demasiado lentos.

Bien, una vez elegida la raza, nuestras características se modificarán, y habremos terminado definitivamente la base del personaje, y podremos pasar al siguiente paso: la elección de la profesión del personaje.

En el próximo número continuaremos desde aquí.

DARKMIND

FICHERO

名前	自画像	種族
クラス		性別
レベル		年齢

FUERZA	17	攻撃スキル(FS)	
CONSTITUCION	13	防御スキル(DE)	
AGILIDAD	12	盗賊スキル(TS)	
INTELIGENCIA	11	魔術スキル(MS)	
SUERTE	15	抵抗力(RE)	
CARISMA	11	集中力(CN)	使用回数:

	LV	LV	LV	LV	LV	LV	LV	現在値
生命力(LP)								
精神力(MP)								

武器	ダメージ	DB	FS

防具	AV	盾	DE修正

所持品

所持金: | カルト(宗派): | 経験値:

Vamos a confeccionar una ficha de personaje. En el primer paso decidiremos cuáles van ser nuestras características. Un poco superiores a la media, serán 15, 13, 12, 11, 11 y 9. La ficha tendrá una profesión de guerrero, como veremos en el próximo mes, por lo que nos conviene tener una fuerza y una constitución altas. Elegiremos la raza por excelencia, la humana, y aplicaremos sus modificadores. Así, usaremos el 15 en Fuerza, que con el +2 por raza será un 17. La suerte, para la que reservaremos un 12, será un 15 con el bonificador +3. El resto no varía.



Tira los dados

– Esta es la tabla de bonificadores por raza que se aplican en Lodoss. Podéis utilizarlos en principio para rellenar los principios básicos de la ficha de arriba. Personalmente, opino que los elfos son excesivamente poderosos, pero sus enormes penalizadores los hacen también muy vulnerables. Los enanos son maquinas de sajar y cortar, y con un hacha en las manos, hay muy pocas cosas capaces de detener a uno. Los semielfos son, posiblemente, la raza mas beneficiada, ya que sus bonificadores son muy superiores a sus desventajas. Los humanos… bueno, tienen suerte.

RAZA	FUERZA	CONSTITUCION	AGILIDAD	INTELIGENCIA	SUERTE	CARISMA
Humano	+2	—	—	—	+3	—
Elfo	-2	-2	+2	+3	-2	+3
Semielfo	—	-1	+1	+2	-1	+2
Enano	+4	+2	-3	—	+1	-2

¡MUCHO OJO! (2)

Ya hemos visto la técnica básica para pintar ojos. Y en realidad consiste en eso, sin más secretos. Y aún así nos podemos encontrar con una diversidad de modelos tan grande como la cantidad de figuras que pintemos. Es por eso que seguidamente se exponen unos pocos ejemplos que pueden ayudar al modelista a coger el truco. Al loro.



1 Evangelion: Rei Ayanami. Tiene ojos trapezoidales, con gran separación entre ellos y de tamaño mediano. Tiene un iris ligeramente ovalado que ocupa la mitad del ojo y limitado por la forma superior e inferior del mismo. La sombra del párpado superior es totalmente negra y se fusiona con la pupila, también ovalada. Aparece un solo brillo, redondo, en el lado opuesto a la mirada.



2 Crime Crackers. Forma del ojo hexagonal, muy grandes, con volumen esférico. Aquí la sombra del párpado es de un suave color azul, diluido de arriba a abajo. El iris es muy ovalado y se ve en su totalidad (lo que connota un ojo muy abierto), con una pupila alargada, casi cubierta por un brillo grande de posición opuesta a la mirada. El resultado es un rostro sumamente expresivo.



3 Sailor Moon. En este caso Sailor Mercury. Como todos hemos podido observar, estas chicas tienen los ojos muy grandes, representando la mayor expresión de la cara y con una separación enorme con respecto a la nariz. La forma es poligonal (diferente según la Sailor), con un iris ovalado enorme. La sombra del párpado ocupa las ¾ partes del iris y está fundida con una supuesta pupila, que está cubierta en un 95% por un titánico brillo que es el que realmente dirige la mirada. Es la fórmula de ojos más rara que se puede encontrar. Pero oye, mira los resultados.



4 Street Fighter Zero II. A Chun Li le han querido dar un toque de realismo. Para ello la han dotado de unos ojos pequeños y proporcionados, de forma rasgada, con iris redondos tapados por el límite superior. Una sombra de párpado muy oscura sobre el iris, en contraste con su color casi dorado. Se pueden observar unos brillos pequeños e iguales situados opuestamente con respecto a la pupila que se neutralizan entre sí y dejan llevar la dirección de la mirada exclusivamente a la pupila.



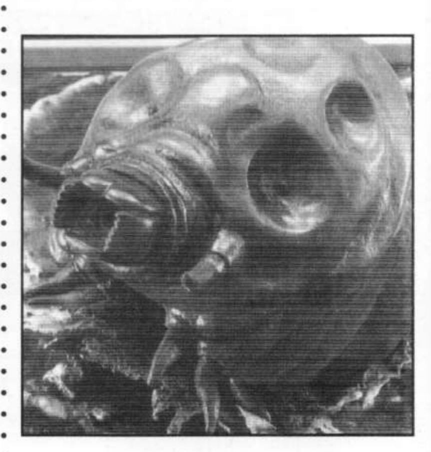
5 Galaxy Fraulein Yuna. Un caso curioso, esta figura. Una evidente falta de elementos básicos y sin embargo... La forma del ojo es almendrada, definida sólo por el dibujo de la línea de las pestañas, sin párpado. El iris redondo no recibe ninguna sombra superior y ¡no tiene pupila! Indica la dirección de la mirada con tan sólo los grandes brillos en la zona opuesta. Otro modelo de ojos raros pero resultones.



6 Appleseed. Para ojos atípicos tenemos los que diseña el amigo **Shirow**, todo un innovador que pasa de los cánones. Los... el ojo de Deunan no tiene una forma usual. Tiene forma de...ojo de Deunan. El párpado superior tiene sentido ascendente, muy marcado y prominente, lo que obliga a corresponder con una sombra en el iris oscura y definida. El iris es redondo, cortado por la parte superior, y los reflejos son sólo una excusa para que el ojo brille, ya que la pupila es la que lleva la dirección de la mirada.



7 Dragon Ball. El amigo Piccolo. Y quien dice Piccolo dice Gokuh, Gohan, Goten... Se coge un ojo de superficie y forma más bien plana, se pinta de blanco y se le añade una pupila pequeñita, pequeñita, pegada al dibujo de la ceja, procurando que bizquee un pelín. No tienen párpados y por eso no proyecta sombra sobre el iris. Por cierto, no tienen iris.



8 Godzilla: En este caso, Mothra. (...) (El humor de... Gabri —JJ)

Gabri del Río

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR

Meater de la serie *Galaxy Express 999.* **(1/8, — mm) Taiseidou. ¥7.800**

He aquí una figura magnífica que gracias al trabajo de **Kana Minamid**a, escultora de resinasque realiza proyectos habitualmente para la división de figuras de B-Club en Bandai, consigue un altísimo nivel de detalle y expresividad manteniendo una gran simplicidad de formas y acabado. Con dos posibilidades de acabado, normal en resina y con los ribetes del abrigo y adornos en símil de piel, que se incluyen para poder darle ese acabado, como veis en la foto, es una figura que destaca enormemente en cualquier lugar que se coloque. También viene con una mano derecha diferente por si la queréis montar sin la maleta, e incluye una serie limitada de réplicas de la pistola cosmo-dragon a escala. Eso sí, hay que llevar un cuidado extremo con las piezas del pelo, finísimas y muy propensas a quebrarse. Pero quedan de cine.



Relieve en FRP de Devilman de la serie *Devilman.* **(sin escala, 650 mm x 450 mm) Sasen Kikaku. ¥59.800.**



Si alguno de vosotros ha tenido curiosidad por saber qué le hubiera pasado a Han Solo si no lo hubieran rescatado del palacio de Jabba, aquí tiene la respuesta: Devilman encerrado en un bloque de carbonita. Ahora en serio, que el precio no es de risa (unas 70 mil pelas de nada), se trata de un relieve realizado en FRP, de más de medio metro de alto y casi de ancho, que debe pesar como un muerto, y que además está acabado simulando bronce. Si alguno está pensando en decorarse el piso siguiendo un estilo, uhmm, demoníaco, y se lo puede permitir, éste es el complemento ideal. También para fans acaudalados de la obra de **Go Nagai**. Resto abstenerse. No desgrava.

Silver-Kamen Giant Replica Head de la serie *Silver Kamen.* **(1:1,— mm) Oblong Box. ¥198.000.**

Y puestos a repasar trabajos realizados en FRP, que nadie se pierda esta cabeza a escala real del Silver-Kamen Giant, realizada para la prestigiosa Oblong Box por Hiruma Model Craft. Con un acabado, eso sí, perfecto, la serie de imagen real de los '70 recibe un homenaje similar al de *Ultra Seven* con su casco réplica exacto que os mostrábamos en el número anterior, aunque no creo que éste busto se lo quiera poner nadie en la cabeza. Acompañado de un stand para exponerlo (no es para menos, vale más de 200.000 pts), es el complemento ideal para cualquier freak que no encuentre otra cosa mejor en que gastarse ese dineral, y para los fans acérrimos de esta serie, al igual que las figuras en cristal de *Evangelion*, claro que comparar aquellas filigranas de cristal con este tocho metalizado tiene pecado, y encima es el doble de caro. Verlo para creerlo. En fin, nosotros os informamos, ya os apañaréis.

Y un mes más una figura de Volks sobre *FSS* dentro de su *Mechanical Moving Series*. Aparte de su exquisita manufactura, son completamente articuladas y capaces de adoptar cualquier posición, y la amplitud de su catálogo (ésta, por ejemplo, es la figura nº 25 de la serie), hace que podáis encontrar prácticamente cualquier modelo de los espectaculares robots que aparecen en la serie. Con un precio, que oscila entre las 20 y las 35 mil pts. al cambio, son una de las mejores inversiones que se pueden hacer en cuanto a resinas. Material de 1ª. Eso sí, sólo para gente ya con bastante práctica.

The Empress Addler 2997 de la serie *The Five Star Stories* **(1:100,260 mm) Volks. ¥16.800**

Eightman de la serie *Eightman.* **(1:6, 220 mm) Marmit. ¥8.800**



La casa Marmit ha sacado al mercado varias figuras dentro de una serie llamada Super Action Heroes, y en este caso le toca el turno a Eightman, el protagonista de una conocida serie de los 80 que ha visto aparecer un revival en forma de OVA hace un par de años. Esta figura, sin embargo, representa al personaje original, y pese a no ser estrictamente un juguete, se trata de una figura articulada, así que se presta a múltiples usos, y aparecen dos modelos, del cual os presentamos éste, que se ofrece con un soporte para mantener la figura en posición de carrera. Realmente no es ninguna maravilla, pero es una de las pocas que se pueden conseguir sobre este personaje, así que si alguno colecciona material sobre esta serie puede resultarle interesante. Quizá un poco cara.

QUE LO SEPAS

—Capcom tira la casa por la ventana este mes, y tras la reciente aparición del *Vampire Savior EX* para la PlayStation de Sony, anuncia que el



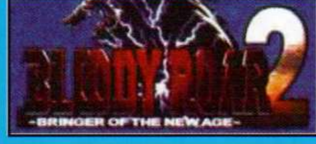
Street Fighter Zero 3 aparecerá en Japón el 23 de diciembre, con personajes nuevos, nuevos escenarios, y modalidades originales en la conversión. Ya estamos impacientes. Además, para todos los aficionados a la saga de *Rockman* (*Megaman* para los amigos), Capcom acaba de anunciar que a mediados del 99 aparecerá la secuela del *Rockman Dash*, el popular action/RPG tridimensional que hace unos meses apareció para la PlayStation.

—Square, por su parte, ultima los detalles del *Ezgeiz*, para el que se



anuncian seis nuevos personajes del *Final Fantasy VII*, una nueva modalidad llamada Battle Beach Mode, que consistirá en hacer competiciones con los personajes en un playa, más una modalidad en la que encarnaremos a unos de los personajes y nos adentraremos en un laberinto enfrentándonos a todo tipo de criaturas de clásicos juegos de rol. Por desgracia, también anuncia que la fecha de salida del *Final Fantasy VIII* se retrasará hasta febrero o marzo, debido a que aún se encuentran desarrollando el juego.

—Hudson anuncia la continuación de su popular juego de lucha, *Bloody Roar 2: Bringer of the Newage* para la máquina de Sony en enero del 99.



En el juego reaparecerán cuatro de los luchadores del primero más muchos nuevos.

—NCS anuncia la conversión de su popular saga *Langriser*, diseñada desde sus inicios por el popular mangaka **Satoshi Urushihara**, desde la Saturn a la PlayStation. En los dos CDs de los que se compondrá el juego se adaptarán los juegos IV y V de la saga, con nuevas e innovadoras modalidades no incluidas hasta ahora en la saga.

Girlfriend of STEEL

Gainax, que siempre ha tenido una sección dedicada al desarrollo de juegos (y teniendo en su haber juegos tan prestigiosos como el *Princess Maker*), decidió exprimir al máximo las posibilidades que les brindaba el éxito que había cosechado la que sin duda ha sido su serie de mayor éxito de la historia, *Neon Genesis Evangelion*.

El *Evangelion, Girlfriend Of Steel* es el primero de los juegos dedicados a la serie, y que de momento ha aparecido en todos los formatos posibles, PlayStation, Sega Saturn y PC. El problema consiste en clasificarlo propiamente como juego, en lugar de un episodio especial de la serie que no se emitió en televisión. El *Girlfriend Of Steel* es una película interactiva, en la que en lugar de encarnar al personaje, se nos irán dando distintas posibilidades a lo largo de la historia que desembocarán a una nueva, y ésta a su vez en otro, y así hasta acabar el juego. No obstante, para evitar que se vuelva algo repetitivo, se introducen varios subjuegos en los que podremos intervenir, y entretenernos si nos parece que es muy aburrido una vez que ya nos lo hayamos terminado unas seis o siete veces.

La historia se ambienta en un lugar un tanto indeterminado de la serie, en el que de momento no parece que Shinji haya intimado con Asuka (si es que se puede considerar que lo hace en algún momento). La idea es que estos sucesos realmente acontecieron en la serie, no son simplemente sucesos alternativos en un videojuego. Todo empieza con la aparición de una extraña chica, llamada Mana, que irrumpe en la vida de Shinji de una manera contundente. Es una chica misteriosa, casi como Rei al principio, pero al contrario que ella, Mana es simpática y abierta, sin extrañas manías ni un comportamiento compulsivo

DATOS

Título: Evangelion Girlfriend Of Steel
Precio: 5.800¥
Compañía: Gainax
Plataforma: PS, Saturn, PC
Tipo: Aventura interactiva
Nº de Jugadores: 1





©GAINAX

CHEATER!!

Sobre este juego no hay mucho que decir. Como en todos los juegos de aventura japoneses (ya que siguen siempre el mismo patrón), la mejor manera de abrir nuevas modalidades y opciones es terminarte el juego de tantas maneras como sea posible, para sacar así incluso un selector de animaciones específicas.



©GAINAX



Mana la nueva protagonista

(estoooo… como Asuka, vamos). Al parecer, se siente atraída por Shinji desde que le conoce, y éste, al ser la única persona que no parece estar perturbada mentalmente en la serie (y si no lo creéis, echadle un vistazo a la última de *Evangelion*), responde con timidez a ese sentimiento. Así, tras unas divertidas situaciones que viven los personajes en la escuela, la relación queda más o menos establecida, y Shinji se prepara para afrontar el reto de su vida (que no es un ángel, ni tampoco su último desvarío psicológico): su primera cita.

Pero claro, eso de que las cosas pueden ir bien sin complicaciones externas no funciona en *Evangelion*, y como siempre el señor padre de Shinji, el bueno de Gendou Ikari, está dispuesto a complicar la sencilla vida de su hijo. El problema es que Mana es una agente infiltrada para descubrir el funcionamiento y las auténticas intenciones de Nerv, razón por la que se acercó tan abiertamente a Shinji, y Guendou lo descubre y ordena a Nerv que se encargue de ese problema. Pero claro, Mana se ha enamorado realmente de Shinji, y tenían un plan alternativo por si la descubrían... Y así empiezan los auténticos problemas.

El juego tiene una calidad gráfica muy buena, y una jugabilidad, por decirlo de alguna manera, muy decente para tratarse de un juego de tales características, y una vez que te lo has terminado siempre queda un camino abierto hacia el final (que por desgracia, siempre acaba igual). El problema es que una vez ya has hecho todas la combinaciones posibles, la cosa ya se queda un poco apagada, y te encuentras con un episodio especial de *Evangelion* en CD, que no te apetece ver porque es mucho más pesado darle al botón para ir pasando las situaciones. De todos modos, sigue siendo una gran historia y todos los fans de la serie no deberían perderse cómo Shinji conoció a su primer amor.

DARKMIND





EN FIN, QUE..

		GLOBAL
Jugabilidad	60%	70 %
Sonido	80%	
Gráficos	70%	

❖ Menos de 32 ❖

APPLESEED



Una de las cosas que siempre sorprendió a todos los poseedores de una Supernintendo aficionados al manga, es que nunca se viera adaptada ninguna de las obras de **Shirow**. En 1994, muy tardíamente por desgracia, la compañía Visit corrigió este error con una adaptación de la obra más representativa del autor, *Appleseed*. En el juego, sin adentrarnos en absoluto en el intrincado guión con que **Shirow** dotó a su obra, encarnaremos a Deunan o a Briareos en su papel de agentes del SWAT de Olimpia, enfrentándonos a una banda de terroristas bioroides que están sembrando el caos. Una vez elegido nuestro protagonista de entre los dos, nos tocará elegir adicionalmente las armas que llevarán en su misión, una principal y una secundaria, y avanzar por unos laberintos de túneles sin más complicación que los cientos de terroristas que se interpondrán en nuestro camino (y que muy amablemente nosotros abatiremos).



Gráficamente es un juego del montón, sin grandes ostentaciones gráficas, con unos decorados monótonos que se repiten continuamente y unos personajes mediocremente animados, que se mueren como si se agacharan a recoger caramelos en el suelo. El aspecto sonoro es como el gráfico, ninguna maravilla pero tampoco se podría decir que es malo. En cuanto a jugabilidad, *Appleseed* está bien, salvo el terrible problema de que es demasiado corto y casi todas las pantalla son variaciones de la misma, cambiando mínimamente algunos detalles. Otro punto desagradable es la cantidad de impactos que necesitan los enemigos para morir, que son sencillamente excesivos (vamos, dos granadas para matar a un terrorista me parece demasiado por muy bioroides que sean).

De todos modos, a pesar de todos sus defectos, *Appleseed* es un juego más que correcto, con el que podrás disfrutar con los personajes de **Shirow**, y puede resultar adictivo si te gustan los juegos de plataformas en los que tienes que matar todo lo que se ponga en tu camino.

DARKMIND

¿Qué os vamos a decir que no sepáis ya? Pues eso, que en las instalaciones de La Farga de L'Hospitalet de Llobregat tuvo lugar el IV Salón del Manga organizado por Ficomic. Un total de 32 expositores entre editores de manga, vídeo, distribuidores, tiendas... que ofrecían un surtido más o menos extenso de parafernalia relacionada con el mundo de la animación y el cómic japonés.

Dirigido como las anteriores ocasiones por Jordi Sánchez, como hecho más significativo debemos reseñar la presencia en el Salón de **Shingo Araki**, veterano animador y diseñador de personajes cuyo trabajo más significativo es nada menos que el diseño de personajes de los animes de *Saint Seiya* (*Los Caballeros del Zodíaco*), aunque en su haber cuenta con muchos trabajos en importantes y míticas series de animación. Tuvimos la oportunidad de hacerle una entrevista, y os la ofrecemos más adelante junto con un artículo sobre el Sr. **Araki** y su obra.

En esta ocasión las mesas redondas (uno de los platos fuertes) estuvieron coordinadas por **Rafael Gallardo**, con unos resultados bastante irregulares: a mesas redondas ciertamente interesantes que ilustraban los procesos de publicación y realización tanto de mangas como animes, seguían otras ciertamente espeluznantes como "Mi viaje a Japón", todo un alegato freak, o "¿Por qué a las chicas nos gusta más el manga que otro tipo de cómic?", casi insultante tanto para cualquier mujer que se precie de pensar como para cualquier persona que se precie de saber algo de tebeos.

Sin embargo, el espectáculo más denigrante del Salón fue la vergonzante actuación del fistro diodenal de **Lázaro Muñoz**, haciendo el ganso tanto en su papel de presentador y showman del concurso de karaoke (convertido en una versión oligofrénica de **Emilio Aragón**) como en una mesa redonda que él mismo presentaba y que llevaba el apropiado título de "Soy Raro" (*¡Lázaro, saluda, que nos caes bien a pesar de todo!*☺).

Otras cosas que llamaron la atención fueron el galáctico peinado de **Dani Barbero**, de Glénat; el cambio de testigo de **Ana María Meca** a **PEPILLO GUAY** en las labores de editor de la línea manga de Planeta o el consumo generalizado de ácido





IV SALÓN del MANGA





fólico en los cuarteles generales de Ediciones Inu. Por lo demás, lo de siempre: el ya famoso concurso de disfraces (cosplay) patrocinado por Tonkam BCN, que tuvo lugar el sábado, y en el que cualquiera que se presentara disfrazado entraba gratis (ya es bastante con que estas personas sufran de atrofia en la glándula ridicular como para que encima Ficomic se quede con su dinero). También tuvo lugar un concurso de karaoke en el que los niveles de ridículo alcanzaron cotas alarmantes, patrocinado por la librería Continuará, amén de otras actividades como taller de maquetas, de internet, de animación y de manga, biblioteca manga y concursos de videojuegos en el que los asistentes tuvieron la oportunidad de aprovechar el lado más cultural del mundillo.

En definitiva, una divertida y amena cita anual a la que no nos gusta faltar y que nos da idea del estado del pequeño mundo de las tonterías niponas en España. A trancas y barrancas pero seguimos adelante.

Luis Alís
MangaZone





Aprovechando su aparición en nuestro país de manos de Otaku Vision, ha llegado el momento de comentar una de las mejores series japonesas de la década, *Tenku no Escaflowne*. En cierta manera, *Escaflowne* es la creación del esfuerzo de un solo hombre, **Shoji Kawamori**, autor que se hizo famoso como diseñador de mechas para *Macross*, y acabó dirigiendo varias de las nuevas series y OVAs de la saga (*Macross Plus*, *Macross 7* y *Macross 7 Dinamite*). Todo empezó con un proyecto que tenía en mente desde que entró en la profesión y que ya hace ocho años intentó llevar a cabo presentándolo a Sunrise, quienes quedaron encantados con el mismo. Durante los siguientes cuatro años, desarrollaron la historia detalladamente, reunieron a un equipo de insuperable calidad técnica, y planificaron la serie hasta el último detalle. En principio se planeó que tuviera una duración aproximada de 39 episodios, y que se emitiera durante tres cuartos de año, pero ya en preproducción, sin ninguna razón aparente, se decidió que esta cifra se redujera a 26, lo que obligó a cortar escenas de los primeros episodios que ya se habían realizado. Un posible motivo, según se rumoreó, es que **Minoru Takanashi**, el productor de Bandai, decidió que había demasiada historia por episodio y demasiada interrelacción entre los personajes, lo que reducía mucho la acción de la serie (nunca sabremos si dicha decisión fue acertada o no). Curiosamente, el director que originalmente se propuso para ocuparse del proyecto no fue **Kawamori**, sino **Yasuhiro Imagawa**, y fue éste quien decidió el nombre definitivo de la serie. Según **Kawamori**,

Imagawa propuso el nombre de *Escaflowne* como derivación de la leyenda artúrica de Escavalon, un lugar que fue visitado por Perceval en su viaje a Creta en *Perceval en Troya* (la saga del Grial). De una manera o de otra, finalmente el proyecto se ultimó y el 2 de abril de 1996 se emitió el primero de los episodios en la Tokyo Television (el único que **Kawamori** dirigió personalmente), en un horario estrella de 6 a 6'30. Así, jueves tras jueves, los veintiséis episodios fueron emitidos hasta concluir el 24 de septiembre de ese mismo año.

Escaflowne tuvo una gran acogida por parte del público, pero por desgracia se vio muy afectada por el éxito sin precedentes que alcanzó Gainax con *Evangelion*, quedando tristemente relegada a un segundo puesto e impidiéndole alcanzar el éxito que se merecía. Igualmente, *Escaflowne* ha generado una legión de fans, que consumen la enorme cantidad de merchandising que aún sigue apareciendo en el mercado. ¿Las razones? Pues hay varias. La animación de *Escaflowne* es sencillamente soberbia, moviendo detallados personajes con incluso dos o tres niveles de sombreado en los rostros, y animando los combates de los enormes guymelefs con enorme calidad y fluidez. En algunos aspectos, supera con mucho a *Evangelion* (a pesar de que ésta siga teniendo en algunas raras ocasiones momentos de extraordinaria brillantez). Los diseños de personajes corrieron a cargo del que según muchos es el mejor diseñador de personajes de la industria japonesa, **Nobuteru Yuuki** (conocido por trabajos como *Lodoss*, *The Weathering Continent*, *The Five Stars Story* o la OVA de *Gumn*). **Yuuki**, como siempre genial, realizó unos diseños particularmente originales, estilizando los rostros y haciendo unas narices muy respingonas. Lo curioso de los diseños es que, aunque sobre papel no llegan a parecer muy naturales, pudiendo incluso crear una mala impresión la primera vez que los ves, basta con verlos en movimiento para comprender lo magníficamente bien desarrollados que están precisamente para


Kawamori Sensei

animarlos. **Yuuki** consigue una enorme expresividad precisamente gracias a esos rasgos tan marcados, y la tarea que realiza con Dilandau es un acto casi heroico, personaje del que se pueden sacar una auténtica infinidad de expresiones. Los guymelefs fueron diseñados por **Kimitoshi Yamane**, que consiguió darles una estética entre exoarmaduras futuristas y armaduras medievales que caracterizan mucho el ambiente de la serie. En cuanto a la banda sonora, se puede decir casi lo mismo que de los diseños; casi en su totalidad ha sido compuesta y dirigida por **Youko Kanno**, quien gracias al presupuesto que Sunrise dedicó para el apartado musical se permitió el lujo de contratar a la Orquesta Filarmónica de Warsaw y a la orquesta de la Unión de Músicos de Roma para la música ambientales y los coros. Precisamente éstos son la parte que más destacan de toda la banda sonora, ya que se dedican siempre a repetir la palabra escaflowne una y otra vez a lo largo de cada coro, pero cambiando la entonación según lo requiera la situación, ya sea un momento dramático o un combate. En cuanto al opening y al ending, están cantandos por **Maaya Sakamoto** y **Hiroki Wada** respectivamente, siendo **Kanno** el compositor del primero y el propio **Hiroki Wada** del segundo.

El Mundo de Escaflowne

Escaflowne nos cuenta la historia de Hitomi, una estudiante japonesa sin nada fuera de lo común, cuyas únicas aficiones son el atletismo y el tarot. No obstante, Hitomi empieza a tener extrañas visiones de un lugar extraño, en el que aparece un ángel que salva su vida. De todos modos, sin que le importen demasiado estos trances, una noche en la que estaba a punto de declarar sus sentimientos a Amano, el chico del que estaba enamorada, un extraño muchacho irrumpe en su vida surgiendo de una columna de luz. Y si no resultaba bastante extraño que ella fuera la única que entendía el extraño idioma que hablaba, la situación llega a su límite de irrealidad cuando un dragón que seguía al joven aparece en el instituto japonés, y ambos empiezan a combatir. En mitad de la lucha, Hitomi tiene una visión en la que prevee la muerte del chico, y sólo su oportuna intervención consigue salvarle la vida, a costa de verse arrastrada por la columna de luz y transportada al mundo del que el joven provenía, Gaega. Allí, donde la Tierra aparece junto a la luna en el firmamento, el joven se presenta como Van Fanel, príncipe heredero del reino de Fanelia, y promete que a cambio de su ayuda hará todo lo que esté en su mano para devolverla a su mundo de origen. Pero en mitad de la coronación de Van, unos extraños enemigos invisibles, guymelefs del imperio Zaibach con dispositivo de ocultación, atacan el reino devastándolo todo a su paso, y Van tiene que subir a Escaflowne, su guymelef, y ver impotente cómo los enemigos invisibles lo destruyen todo. Sólo una nueva columna de luz como la que les transportó de la Tierra a Gaega salvará a Hitomi y Van de una muerte segura al igual que al resto de los habitantes de Farnelia. Reapareciendo en un bosque, se encuentran con Allen Schezar, caballero de la orden del quinto cielo de Astoria, quien les lleva a su fortaleza. Sin embargo, los ejércitos de Zaibach, liderados por el enigmático Folken, no tardan en descubrir su paradero y envían a Dilandau, un psicótico y demente muchacho a capturar a Escaflowne, cosa que consiguen gracias al sacrificio de Van para que sus compañeros puedan escapar. Una vez en la fortaleza de Zaibach, Van se encuentra con Folken, quien no es otro que su hermano mayor, que había muerto hace muchos años.

Hitomi y Allen penetran en la fortaleza y rescatan a Van, quien apenas puede creer en qué se ha convertido su hermano, y se dirigen hacia Pallas, capital de Astoria. Allí se encuentran con la princesa Milerna, quien está locamente enamorada de Allen, pero la tranquilidad de los jóvenes no dura mucho, ya que Astoria y



Tenku no Escaflowne



Zaibach están teóricamente aliadas y el rey no puede ocultarlos demasiado tiempo. Así tenemos de nuevo a Van, Hitomi y a Merle (una divertida chica gato que hace a la vez el papel de pretendida novia y hermana de Van) dirigiéndose hacia el reino que Zaibach se preparaba para atacar, los guardianes del secreto de Atlantis.

Ese es precisamente el auténtico objetivo de Dornkirk, el emperador de Zaibach, apoderarse del poder de Atlantis, que fue el que en la antigüedad creó el mundo de Gaega y destruyó su civilización, el poder de hacer realidad la voluntad y los sentimientos. Con ese poder, pretende dominar el destino de la humanidad y conseguir un mundo perfecto en el que las personas sean felices eternamente, aunque para conseguir este fin es capaz de cualquier cosa, incluso de devastar el mundo entero para hacerse con Atlantis y su poder, un poder que en la antigüedad ya destruyó un mundo entero. Pero su plan sólo tiene un problema, el hecho de que su máquina sencillamente deja de funcionar cuando Van y Hitomi están juntos. ¿O será por el extraño medallón que siempre lleva Hitomi, cuando se acerca a uno de los dos últimos atlantes que quedan con vida, Van y su hermano Folken?...

La Tecnología y la Fantasía se Unen

Lo primero que nos puede llamar la atención viendo la serie es ese aspecto "retrotech" (que conste que no me he inventado la palabrita), esa especie de mezcla entre tecnología futurista y fantasía heroica que envuelve todo el mundo de Gaega, en el que podremos encontrar un civilización casi medieval pero con un nivel de tecnología futurista utilizando los medios de la época. Así, encontraremos dragones y criaturas humanoides sacados de cualquier libro de fantasía, con una tecnología que utiliza la fuente de energía de los dragones, y piedras que flotan magnéticamente para crear aeroplanos. Los guymelefs son el elemento más característico del mundo de Gaega, ya que actúan como arma principal en los ejércitos; una especie de exoarmaduras gigantes que potencian increíblemente la fuerza de su portador y que funcionan gracias a los diamantes que se encuentran en los corazones de los dragones, los energist. El energist tiene un origen extraño: obviamente proviene del interior de los dragones, y tienen distinta potencia según sean de un dragón vivo o de los restos de un dragón antiguo. En principio sólo sirven como principal fuente de energía para las máquinas en Gaega, pero de alguna manera están conectados al extraño pendiente de Hitomi, que parece resonar ante ellos. La tecnología está muy desigualmente repartida entre los distintos reinos de Gaega, y

Tenku no Escaflowne
©Sunrise/TV Tokyo

mientras algunos como Zaibach tienen una ciudad casi totalmente automatizada, con más de 10.000 guymelefs en su ejército y cientos de naves voladoras, otros lugares, como Farnelia, tienen cinco guymelefs y todavía funcionan con velas por las noches. De una u otra manera, Gaega tiene un enorme encanto y variedad, que aprisiona tu corazón (¬_¬; —JJ) y te hace disfrutar con cada acontecimiento de la serie.

Escaflowne sobre Papel

Existen tres mangas basados en la obra de **Shoji Kawamori**, aunque sólo dos están directamente supervisados por **Kawamori** en persona. El primero es *The Vision Of Escaflowne*, dibujado y guionizado por **Katsu-Aki**, sin más parecido a la serie que los personajes principales (y ni siquiera aparecen todos). La historia cuenta más o menos que Hitomi es convocada al mundo de Gaega para ayudar al joven príncipe Van. Al parecer Hitomi (que por cierto, no se parece en nada a la del anime) es la fuente de energía que se necesita para hacer funcionar a Escaflowne. Una vez allí, Dilandau secuestra a la madre de Van, Escarin, que en el manga







sigue viva, y el grupo se verá envuelto en una descabellada persecución tras él para rescatarla. El manga apareció el 25 de octubre de 1994, lo que puede chocar teniendo en cuenta que fue casi 2 años antes de que apareciera el primer episodio de la serie. Como aclaración diré que a pesar de lo pueda parecer, es el manga el que está basado en la serie y no al contrario. Lo que ocurre es que **Katsu-Aki** utilizó el trabajo que estaba siendo desarrollado por **Kawamori** para hacer una adaptación libre, por lo que no es en absoluto una obra original. El cómic empezó a publicarse en el Monthly Shonen Ace de Kadokawa Shoten y se recopiló en volúmenes, el primero de los cuales apareció el 1 de abril de 1995. Gráficamente resulta un tanto pobre, especialmente si lo comparamos a la calidad de los diseños de la animación.

El segundo es *Hitomi, The Vision of Escaflowne*, de **Yuzuru Yashiro,** que bajo la supervisión directa de **Kawamori** narra las aventuras de Hitomi desde otro punto de vista, basándose más en la relación que surge entre ella y Van que entre las guerras con Zaibach. El cómic es gráficamente mucho mejor que el anterior, aunque tiene un aire muy shojo. También lo edita Kadokawa Shoten, pero aparece compilado en Asuka Comic DX series, y se está publicando también otro manga serializado que aparece en la Monthly Asuka Fantasy DX bajo el nombre de *Messiah Knight, The Vision of Escaflowne*. Como nota anecdótica, también ha aparecido de la mano de Kadokawa Shoten un recopilatorio de historias de varios autores titulado *The Vision of Escaflowne Comic Anthology, Energist's Memories*, que contiene historias cortas con una calidad en algunos casos muy superior a la de los otros tres publicados.

Por último, dentro de la colección Newtype Novels, Kadokawa ha editado una novela basado en el mundo de Escaflowne, escrita por **Yumiko Tsukumoto**, que se publicó el 20 de julio del 96.

El Escaflowne Informático





Como cualquier serie de éxito, *Escaflowne* ha producido una gran cantidad de software relacionado con la serie, y de momento llevan publicados tres CDs. El primero, titulado *The Vision of Escaflowne Collection* fue editado por Movic para Mac y PC, y es un compendio de imágenes, voces y diseños para el Windows y el Finder. Apareció el 20 de noviembre de 1996 a un precio de 5800 yens. Movic también ha sacado dos CDs con ilustraciones de la serie titulados *The Vision of Escaflowne Collection Special Disc*, uno también el 20 de noviembre del 96 y el otro en el 97. Por último, el 25 de septiembre del 97 apareció el primer juego de *Escaflowne* para la PlayStation, de manos de Bandai, que era un pseudo-rol-aventura-lucha en el que encarnabas a Van acompañado de Hitomi o Merle en la historia de la serie. Por cierto, se sacó una edición limitada por 7800 yens (mil más que el normal), en la que se adjuntaba un set de cartas del tarot como el de Hitomi.

Toda Una Obra

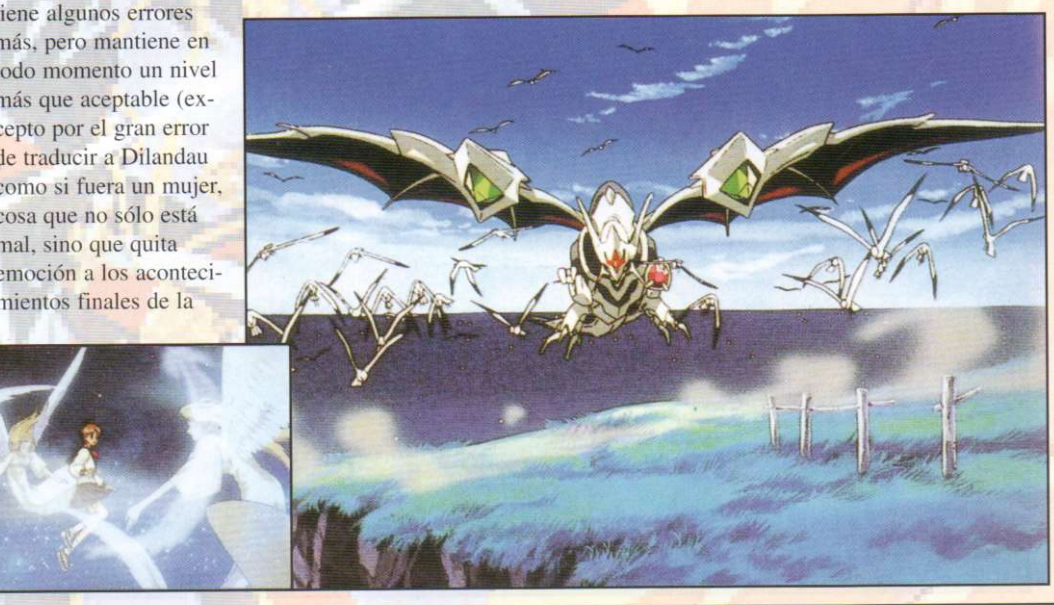
Como obra en su conjunto, *Escaflowne* es sencillamente sobresaliente. Los personajes están perfecta-

mente desarrollados, y resultan completamente creíbles, incluso me atrevería a afirmar que mucho más que otras series del género. De acuerdo, parece imposible hablar de *Escaflowne* sin compararla en cierta manera con *Evangelion*, pero a pesar de la enorme velocidad que tienen los últimos episodios (probablemente por la reducción de 32 a 26), como serie está mucho mejor estructurada que la de Gainax, y sus autores responden por lo menos a la gran mayoría de dilemas que plantean, aunque sé que Juan querrá quemarme por decir ésto (y sé que cientos de aficionados intentarán hacer exactamente lo mismo). El único problema que podríamos encontrarle es que todos los personajes parecen tener un pasado trágico tras ellos, y compiten por demostrar quién de ellos es el más desgraciado, aunque como mínimo me parece mejor que alguien que se pasa todo un episodio preguntándose por qué su padre no le quiere si se sube a un robot gigante.

De la edición de Otaku Vision hay que decir que es muy correcta. La gran mayoría de las voces resultan muy acertadas, aunque quizá les falte un poco de énfasis en las expresiones. La de Van, personalmente, me parece genial. La traducción, no obstante, sí tiene algunos errores más, pero mantiene en todo momento un nivel más que aceptable (excepto por el gran error de traducir a Dilandau como si fuera un mujer, cosa que no sólo está mal, sino que quita emoción a los acontecimientos finales de la serie). De momento van por la cuarta cinta y siguen, lo que sencillamente se merece un sobresaliente.

Para concluir, para todos aquellos que se pregunten sobre el futuro de *Escaflowne*, diremos que Sunrise, según unas declaraciones realizadas por **Nobuteru Yuuki** este mismo año, está terminando el proyecto para llevarla a la gran pantalla y realizar una película con gran despilfarro de medios. De llevarse a cabo, será la producción cinematográfica del año japonesa en el 2000. Ahora sólo nos queda ver *Tenku No Escaflowne* y esperar a la película.

DARKMIND





TU TIENDA ESPECIALIZADA EN:

- -Comics
- -Manga español, francés, japonés
- -Libros de ilustraciones
- -Cds de música
- -Merchadinsing
- -Manwa

VENDEMOS POR CORREO
RESERVAMOS ENCARGOS

VEN A VERNOS EN:
C/ VILLAROEL Nº107
08011 BARCELONA
O LLAMANOS POR TELEFONO
AL 93 - 454 71 36

EXPOCÓMIC '98



Todavía retumbaban en mis oídos los cacofónicos y estridentes alaridos de los cantantes del concurso de karaoke del IV Salón del Manga de Barcelona cuando entro tímidamente en el salón de exposiciones de la Casa de Campo de Madrid y unos alegres gorgoritos se encargan de anunciarme que allí la cosa está igual o peor. Para mis adentros me cuestiono la conexión entre el batiburrillo folclórico y genuinamente freak de un club de karaoke de canciones de anime y el respetable mundo del noveno arte: conexión difícilmente justificable en la teoría pero completamente inexistente en la práctica. Y es que dudo que los aspirantes a Eriko Tamura que montaban una alegre pero patética algarabía en la parte superior del citado salón poco o ningún interés parecían mostrar en los libritos con dibujitos y letras que allí se vendían y se exponían. Y este "incidente", que puede parecer anecdótico, es el principal defecto de este Expocómic '98 (celebrado del 6 al 8 de noviembre), defecto que, para qué engañarnos, también puede encontrarse en los salones del cómic de Barcelona (sobre todo en el del manga). Y no es un defecto achacable a los organizadores, que por mucho que se esfuercen, y nos consta que lo hacen, no pueden plantear eventos relacionados con el cómic basándolos en su aspecto intelectual y cultural, sino en su aspecto lúdico y epatante. Y el manga es el tipo de cómic que más se presta a este tipo de despieces.

El caso es que la mayor parte de público que lee manga (que era el que más había por allí) es gente muy reciente en el sano hábito de leer cómics, y parece que no quedan muchos que aún conserven algo de interés en el mundo del arte secuencial. El bajo nivel cultural en cuanto a cómics se refiere del lector de mangas en España es algo preocupante: obviamente es





una elección individual y perfectamente respetable, pero convierte en faltos de profundidad a los que soportan gran parte de la industria del cómic en España. Esto estaba patente en Expocómic '98: ójala toda la energía de los cantantes de karaoke estuviese mejor canalizada en favor de un renqueante mundo de las viñetas.

No estaba tan negro el panorama como lo pinto, ojo, fue una reflexión personal, pero evidentemente no está el navío como para tirarnos todos por la borda. Se echaron en falta, eso sí, más mesas redondas de cierta enjundia, y no sólo en el apartado manga (que curiosamente fueron las que mejor salieron), y sobre todo que se hicieran en un lugar separado de la sala de proyecciones (que estaba todo en el mismo sitio) y en el que no hubiera que callarse cada vez que se bramaba algo por megafonía o hubiera que gritar para poder hacerse oir por encima del (otra vez, y es que va a parecer que les tengo manía) grupo de alegres cantantes de karaoke animero.

Por su parte, el número de expositores fue bastante elevado, tanto los relacionados con el mundo del cómic como con su merchandising, y por una vez podían encontrarse un buen número y variada selección de cómics originales en japonés. La afluencia de autores fue bastante nutrida y hubieron presentaciones editoriales bastante interesantes, como la de Planeta, en la que se presentó el renovado equipo humano que se hará cargo de las diversas colecciones de cómics, tanto local como foráneo que se publicarán a partir de ahora.

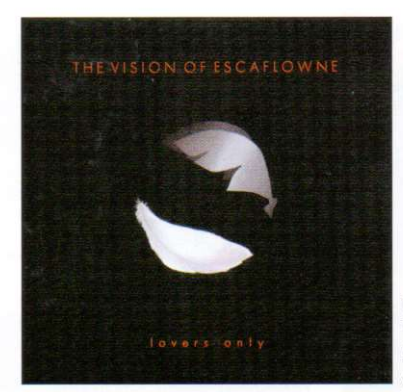
Si bien las novedades editoriales fueron más o menos nutridas, las relacionadas con el mundo del manga o de estética similar fueron bastante escasas, y se limitaron a las que ya se pudieron ver en el Salón del Manga de Barcelona (destacando el excelente manga de *Star Wars* publicado por Planeta y la esperada continuación de *Evangelion*) y una curiosidad, *Usagi Yojimbo* de **Stan Sakai**, un excelente pseudo-mangoide que hubiese dado que hablar hace unos años y que llega a destiempo y con poco tino, pero por lo menos llega. Las mesas redondas relacionadas con el mundo del cómic japonés fueron menos y algo mejores que las del Salón del Manga, moderadas también por **Rafael Gallardo**, a saber: "El manga en Madrid", con ilustres del mundillo, y "El manga, ¿viene de oriente u occidente?". La oferta se completó con expositores como Master Hobby, que tenía montado un auténtico taller de vinilos y maquetas de plástico, absolutamente impresionante.

Poco más podemos añadir, y olvidando los deslices, en general la experiencia salió positiva. La verdad es que bastante bien y con un buen regusto para ser la primera vez. Vaya para los organizadores de Expocómic todo nuestro apoyo y nos veremos el año que viene (espero).

Luis Alís
MangaZone







The Vision of Escaflowne: Lovers Only

VICL-841
70:16

1 yakusokuwa iranai
2 the vision of escaflowne
3 memory of fanelia
4 dance of curse
5 zaibach
6 flying dragon
7 cradle song
8 tomodachi
9 bird cage
10 chain
11 epistle
12 perfect world
13 blaze
14 hitomi theme
15 angel
16 neko no kimochi
17 arcadia
18 kaze ga fuku hi
19 mystic eyes
20 the story of escaflowne end title

Impresionado. Así es como me he quedado al escuchar este CD. Se trata nada mas y nada menos que de una selección de temas un poco atípicos en la serie, desde el genero épico clásico más absoluto hasta unas tiernas baladas, pasando por cosas inclasificables no menos buenas que el resto, veinte pistas sin ningún desperdicio. Los temas (al igual que la serie) tienen claras tendencias medievales en algunos casos, siendo más comunes algunos rasgos celtas en algunas canciones. Como todos los CDs, tiene su curiosidad, esta vez emplazada en la segunda pista, The Vision of Escaflowne (Take 2), una mezcla entre Ethno o DUB y gregoriano, muy hermoso e innovador a la vez. La tendencia de los japoneses a "imitar sutilmente" temas musicales ya existentes está más que presente en varias pistas, como la tercera, Memory of Fanelia, con grandes rasgos celtas, demasiado parecida a "La danza de las hachas", o Dance of Curse, que es una clara mezcla entre Carmina Burana, música Hollywodiense de los 60 y "El bolero de Ravel". Aún con el nombre de "lovers only" el CD no tiene más canciones bucólicas que de acción o ambiente, habiendo 8 cantadas y sólo una de ellas en inglés, Perfect World. Impresionado me quedo por la EXCELENTE orquestación y combinación de instrumentos que hacen de este CD ideal para aquellos que echen de menos BSOs como la de "Drácula" de **Bram Stoker**. No estoy diciendo que sea igual, sino que el ambiente es prácticamente el mismo.

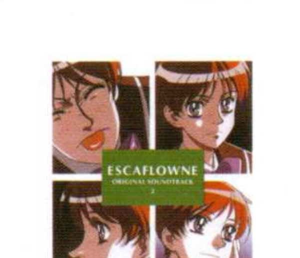
Escaflowne Original Soundtrack III

Victor VICL-773
48:51

1 Short Notice
2 Arcadia
3 Epistle
4 Farewell
5 Aoi Hitomi
6 Perfect World
7 I recommend instincts
8 Scrappy
9 Shrilly
10 Revenge
11 Illusion
12 Blaze
13 Fatal
14 Hikari no naka he
15 Again



Su nombre en sí lo indica, y es una recopilación de temas de la serie (original, no?), repasando algunas de las situaciones de ésta, y músicas de ambientes usadas en distintos hechos. Encontramos algunas canciones repetidas con el anterior CD comentado, en concreto 3 canciones, pero además hay versiones distintas, con lo que técnicamente me ha perecido un CD demasiado parecido al anterior. Sin ir mas lejos la pista 5, Aoi Hitomi, tiene la misma sintonía que la 3 del "Lovers Only", sólo que la orquestación es algo distinta y además está bien aderezado con la melodiosa voz de una fémina. La canción que abre el CD, Short Notice, no es ni más ni menos que esa corta canción con aire claramente hindú que nos ponen entre episodio y episodio. El CD no pierde en ningún momento la línea del anterior, abundan las referencias a lo medieval, y en el caso de la Shrilly, la pista numero 9, las sintonías y cuerdas arábicas están muy presentes, siendo el punto fuerte en este tema. Dos cosas que remarcar de este CD: el tema llamado FATAL que no ni más ni menos que el protagonista silbando una sintonía melancólica, y la última pista del CD, Again, una balada de piano y cuerdas de gran hermosura. Resumiendo, más canciones de la serie.



Escaflowne Original Soundtrack II

Victor VICL-772
54:31

1 The Vision of Escaflowne
2 Fanelia
3 Ask the Owl
4 Charm
5 Country Man
6 A Mole Man
7 Cradle Song
8 Machine Soldier
9 Shadow of Doubt
10 A Far Cry
11 Market Place
12 Medicine Eater
13 Godds Drunk
14 Cat's Delicacy
15 Love
16 Hitomi Theme
17 If You

Otro CD dedicado a la compilación de temas pertenecientes a Escaflowne. Esta vez contamos con mas variedad en los temas y gran cantidad de sorpresas. Curiosa es sin duda la pista numero 3, Ask the Owl, que cuenta con una tendencia árabe muy presente (casi parece uno de los temas que se tocan en los Moros y Cristianos de la Comunidad Valenciana). Otra de las curiosidades del CD es Country Man, una rapsodia (dícese de composición musical usando la voz únicamente, en la que se suele improvisar) bastante bien coordinada. La pista número 8 es un tema con sonidos industriales bastante "claustrofóbico" —y es que su nombre lo dice todo, Machine Soldier— en el que los sintetizadores son de aparición constante. Los ritmos tribales también se hacen presentes en Godds Drunk, en Market Place da la impresión de estar sumergido en el ambiente de un verdadero zoco árabe... en definitiva el trabajo de estos chicos ha sido muy bueno, sabiendo poner siempre en ambiente al espectador. La típica canción con aires divertidos que tanto echamos de menos ocupa la posición numero 14, dedicada a cierto personaje felino. Y en cuanto al POP animero encontramos Love, que al contrario de lo que yo esperaba, se trata de una MUY trabajada canción con una temática más que obvia. En general muy bueno, han sabido poner la cantidad exacta de cada cosa.

Rufino Acosta

Puffy



Tamio Okuda es uno de los mejores japoneses dedicados a ésto de la música. Guitarrista y compositor desde tiempos ignotos, auténtico apasionado de los Beatles y del brit-pop, su primer trabajo profesional de renombre fue como guitarra y cantante en uno de los mejores grupos de música pop que ha dado el archipielago nipón en los últimos diez años: Unicorn. Un éxito fulgurante entre la crítica independiente y bastante más relativo entre el gran público le han llevado ultimamente a embarcarse en la aventura Puffy.

Puffy es una maniobra comercial consistente en coger a dos chicas monas (son monas, no podéis negarlo), que entonen más o menos bien, y ponerlas a cantar. La música de Puffy es igual de buena que la de Unicorn, pero los japoneses son tan borregos que han tenido que darse cuenta por el hecho de que las cantantes (Ami y Yumi) sean majas, tengan vocecitas llamativas e incluso su propio programa en la tele. Por lo demás, Okuda ha cambiado el reconocimiento de la crítica por una cuenta corriente bastante nutrida, todo sin cambiar ni un ápice el tipo de música que le gusta hacer y a lo mejor hasta alguna de las guapas cantantes ha podido pasárselo por la piedra. Yo me sé de muchos que firmaban ya...



Luis Alis

Y OTRA PEQUEÑA ENCUESTILLA

Nos estamos planteando, como ya os contamos en Expocómic '98 de Madrid, la incorporación de un CD Rom junto con esta revista MangaZone de vuestras entretelas, para mejorar más aún si cabe la oferta informativa y lúdica que mes a mes nos esforzamos en ofreceros. Asín que, haced el favor (bajo amenaza de muerte), de responder a las siguientes preguntillas y enviarlas a:

Ediciones Berserker S.L.
C/Almudaina, nº21
Edificio Iturbi, Bajo M-5
46007 Valencia
e-mail: berserker@mx2.redestb.es

De esta lista de posibles contenidos, indícanos cuáles te parecerían más interesantes:

Muestras de las principales novedades de manga de las editoriales españolas	SI	NO	MATIZO
Muestras de las principales novedades de anime de las compañías de vídeo	SI	NO	MATIZO
Muestras comerciales de las últimas novedades del mercado de anime internacional	SI	NO	MATIZO
Links de interés a páginas sobre el mundo del manga y anime	SI	NO	MATIZO
Demos y reportajes sobre videojuegos	SI	NO	MATIZO
Ilustraciones realizadas por autores japoneses (¡sólo si nos dan permiso!)	SI	NO	MATIZO
Foro donde publicar vuestros propios dibujos y encontrar los de otros lectores.	SI	NO	MATIZO
Concursos de manga, ilustraciones, 3D, etc., con posibilidad de llevaros premio y todo.	SI	NO	MATIZO
Cualquier otra estupidez que se os ocurra (indicar sin vergüenza, que pa eso estamos)	SI	NO	MATIZO

Sugerencias y/o matizaciones*:



*vaaaa, entre los que respondáis sortearemos aaaaalgo


II
CHIBIJORNADAS
de manga, anime y cultura japonesa
27, 28 y 29 de
Noviembre 1998
Diseñado por
Miguel Michán y
Alessandra Moura
PATROCINA:
Instituto
andaluz
de la
juventud
Lugar:
Albergue Juvenil Marbella
Avenida del Trapiche nº 2
inturjoven
ORGANIZA:
TOMODACHI
Asociación Cultural Juvenil para el Cómic, la Animación y la Cultura Juvenil de Japón





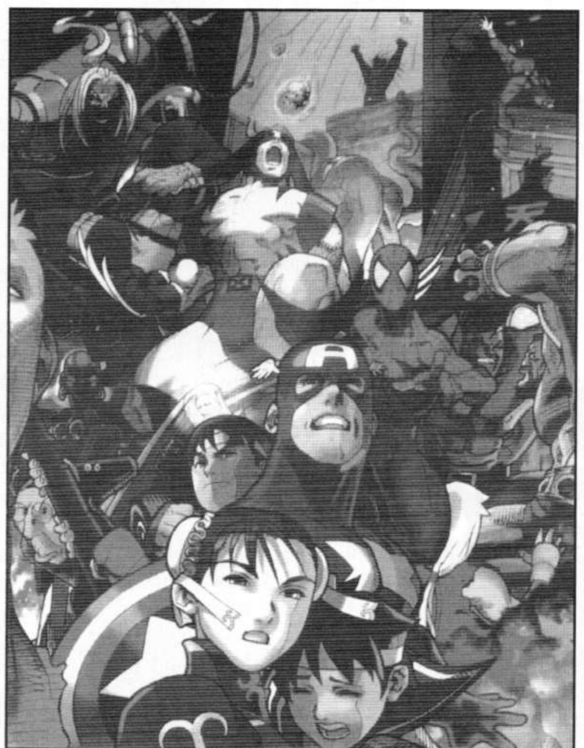
Vaya fin de siglo más jo**do

Si, quizá alguien se haya dado cuenta de que la frase "vaya fin de siglo más jodido" está directamente extraída de la canción que abre el nuevo disco de Def Con Dos, *De Poca Madre*. Pero lo cierto es que viendo cómo está el panorama de la animación japonesa, me solidarizo completamente con esta afirmación.

Recapitulemos. La serie de animación televisiva más popular en Japón en estos momentos es *Lost Universe*: una insípida *space opera* con personajes absolutamente anodinos a todos los niveles (gráfico y psicológico) y cuyo mayor atractivo consiste en que los navíos estelares están realizados con espectaculares y deslumbrantes técnicas 3D, que no casan en absoluto con el aspecto cutrón y tosco de los personajes.

Sin duda da que pensar que un bodrio de estas características haya podido escalar hasta tales niveles de popularidad. Las explicaciones podrían ser varias, pero las reducimos a dos: la posible identificación de los espectadores japoneses con los personajes (entraríamos aquí en el tema de la "personalidad" de los japoneses, que es harina de otro costal) y la distribución indudablemente mercantilista que se hace de estos productos.

Un ejemplo bastante representativo de la decadencia de la industria lo constituyó oír lo que tenía que decir en el Salón de Barcelona alguien como **Shingo Araki**, que no hace tantos años estaba al cargo del aspecto gráfico de un hito de la animación nipona como es *Saint Seiya*. Fue bastante chocante oirle afirmar que no tenía mucho interés en la mayoría del anime que hoy en día se realiza en Japón. Sólo pudo citar *Trigun* como mínimamente interesante. Y corroboró lo que decía **Hayao Miyazaki** en la entrevista que publicamos en nuestro nº 12: el aspecto artístico de la animación japonesa no sólo se ha supeditado al comercial sino que ha sido completamente neutralizado por éste.



Marvel SuperHeroes vs. Street Fighter.
¡Ésto sí que es tema para una buena película!

Y lo cierto es que sólo hay que hojear un Animage o ver algún episodio de las series supuestamente populares para darse cuenta de que es rotundamente cierto. Los productores buscan lo que está de moda, lo que puede enganchar al cada vez más adocenado espectador de anime. Poco importa el contenido con tal de que tenga buenos índices de audiencia o de que los patrocinadores se rasquen bien el bolsillo. Éste es el estado de una supuesta manifestación cultural en un país como Japón, donde hay tanto afán de vender y consumir que los repartidores de propaganda callejera regalan paquetitos de pañuelos de papel con el folleto publicitario dentro para asegurarse de que la gente lee el mensaje, compra el producto, consume, consume, consume.

Y el afán por vender se lleva por delante toda pretensión artística de una industria que cada vez degenera más: tres clones de *Evangelion* hemos podido contar desde que la caótica pero encantadora serie de **Hideaki Anno** vendiera lo que no está en los escritos. La primera de estas miméticas series, *Neolanga*, ha cerrado ya en su episodio 26. Curiosamente el mismo número de episodios que tuvo el trabajo de los chicarrones de Gainax. El fenómeno de que las series largas ya no interesan no es exclusivo de España: los grandotes del anime nipón que contaban sus episodios por centenares (*Dragon Ball*, *Sailor Moon*) han sido desmantelados sin que el país sufra ningúna conmoción. Poco queda ya de aquellos días en los que Japón se paralizó cuando Joe Yabuki murió encima de un ring en las páginas de Shonen Magazine de Kodansha tras varios años repartiendo mamporros. Hoy en día priva la espectacularidad barata sobre las buenas intenciones, los personajes vacíos y clónicos sobre los psicológicamente trabajados, los retorcidos y oscurantistas sobre los enérgicos y vitales. En resumen, hoy día cuenta más la forma que el fondo y no hay más que ver cómo tienden a homogeneizarse los estilos a la hora de presentar a los personajes, diseñarlos, darles una cara, unos gestos, una credibilidad que antes tenían y que ahora no tienen. Ya no hay sitio para los buenos culebrones, ya no hay sitio para las aventuras iniciáticas, no hay sitio para nada que no sea artificio y moda pasajera.

Por si fuera poco, los trabajos de animación verdaderamente buenos, como puedan ser los filmes de **Miyazaki** o de **Otomo**, son muy vistos y consumidos pero a otro nivel completamente lejano, como si en lugar de ser animación fuesen "otra cosa"; quizá porque se hacen para salas de cine, quizá porque la televisión está demasiado tomada por intereses económicos. Además, ya no hay sitio en las salas para proyectos de cine más personales y ambiciosos, con menos presupuesto pero que equilibren calidad de animación y entidad de la historia. Gente como **Yoshiaki Kawajiri** (gran genio olvidado responsable de obras maestras como *Jubei Ninpocho*, *Ninja Scroll* en occidente) se encuentran en un triste silencio creativo desde hace bastantes años. **Rin Tarou**, excelente director, fracasó estrepitosamente hace dos o tres veranos con la adaptación al cine de *X* de las **CLAMP**, y desde entonces parece estar en un estado de coma latente. Y la lista sigue. Sólo en el mercado del vídeo se producen algunos destellos de creatividad y calidad que, desgraciadamente, en la mayoría de los casos se quedan bien guardaditos en las estanterías japonesas y no hacen mención de hacerse ver por aquí.

¿Quién sabe? **Araki** piensa que aún nos quedan algunos años de esta tendencia que desgraciadamente sigue al alza. Quizá llegue a su fin pronto y la animación japonesa se colapse, o en un desesperado intento por rehacerse, vuelva a mirar al mundo del cómic, que le dio la base para nacer, y quizá se de cuenta de que existe un fervoroso mercado que ya no se explota, que un universo de creatividad está ahí preparado para ser animado. Que obras que antaño hubieran sido pasto del anime televisivo en pocas semanas son ignoradas sistemáticamente por los productores de animación. Y es que la época de oro que está viviendo el mundo del manga en estos días, con cientos de títulos simplemente maravillosos, está siendo pasada por alto por los jerifaltes de la animación japonesa. Habría mucho que hablar de ello, pero tendrá que ser en otra ocasión.

Luis Alís



Noticias

Capcom VS SNK

Los directivos de Capcom y SNK, llegando al extremo máximo de rivalidad entre ellos, han decidido pasar de las chorradas de parodiar a sus personajes entre sí y han decidido enfrentarse en un combate definitivo de lucha a tres rounds y sin ningún tiempo límite.

El directivo general de Capcom se presentó con aspecto muy particular, pelo tintado de moreno marrón semi corto, unas anchas cejas postizas de color negro, un karategi de color blanco con un cinturón negro y una cinta en el pelo de color rojo.

El directivo de SNK, a su vez, llevaba una peluca larga con coleta rubia, lentillas, una gorra con el logo de *Fatal Fury*, vaqueros, zapatillas de deporte y una cazadora roja con una estrella en la espalda. Los dos afirmaban que se habían preparado mucho para este combate y que se habían entrenado duramente mucho tiempo con un tal Gouken y con otro tipo llamado Tung Fu Rue, respectivamente. Grandes maestros, afirmaron los dos.

Antes de la lucha el directivo de Capcom se ajustaba los guantes, porque le apretaban mucho, y el de SNK hacía gestos para que se acercase a luchar mientras se colocaba la gorra, ya que se le resbalaba la hortera peluca.

La mujer del directivo de Capcom, disfrazada de Chun Li, daba ánimos a su marido a grito pelado. A su vez, la mujer del directivo de SNK, con las indumentarias de Blue Mary, vociferaba para que ganase su marido e insultaba a la tal Chun Li, haciéndole gestos obscenos con las manos y gritándole que como perdiese su marido era capaz de entrar en estado de Orochi o no se qué y partirle la cara a ella y a su marido.

La pelea empezó con un Hadouken del directivo de Capcom, que fue esquivado muy bien por el de SNK, que contraatacó a su vez con un Power Wave, los cuales fueron creados por un montón de petardos de colores que lanzaron a la vez los dos contrincantes. Cegados por las luces, tardaron unos veinte minutos en recuperar la vista y seguir con el apasionado combate. El siguiente ataque del directivo de Capcom fue un poderoso Shoryuken, contrarrestado a su vez con un Raising Tackle del dire de SNK. El directivo de Capcom quedó cegado y chamuscado por la explosión de los dos cartuchos de dinamita que el contrario había escondido en el suelo dos horas antes del combate, activados con un control remoto en su mano, pero antes de ser chamuscado el de Capcom asestó el golpe a su rival (accidentalmente, ya que al golpear le dio con la rodilla en la barbilla sin querer...).

Cuando el directivo de Capcom veía pajaritos volando a su alrededor, claramente extenuado y chamuscado, y porque al caer tras su último golpe se había torcido el tobillo (por no hablar del dolor en la rodilla), el directivo de SNK decidió acabar la pelea con un golpe ejecutado al grito de Crack Shoot ¡Aaaaaaaah! Y eso es lo que hizo, —crack—, su cabeza en el suelo abriéndose por la mitad como un melón, al mismo tiempo que el directivo de Capcom caía de bruces al suelo completamente extenuado, rompiéndose dos dientes.

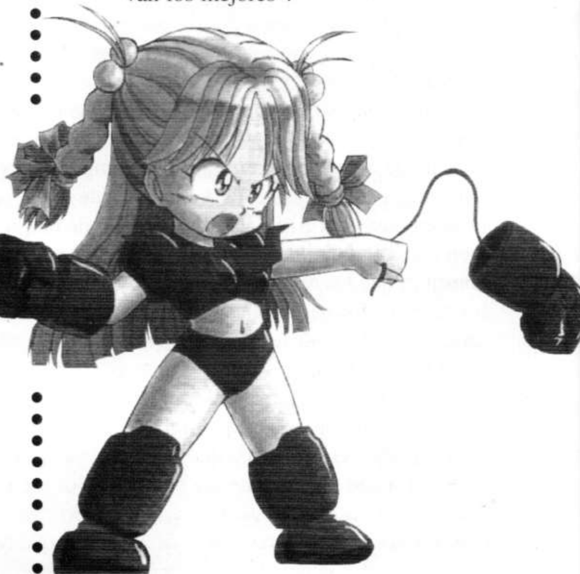
Tras la llegada de la ambulancia, y entre el cachondeo de los camilleros, se procedió al traslado de los directivos. Sus mujeres, enganchadas a golpes tales como Kikouken o Splash Rose (que simplemente eran arañazos y estirones de pelo), fueron introducidas en un furgón de la policía, donde continuaron la pelea. Los hijos de los respectivos padres, con bolsas de papel en las que se habían practicado dos agujeros para los ojos, se dirigían a la prensa repitiendo una y otra vez: "no, no, no son nuestros padres, de verdad".

Los dos directivos se recuperan lentamente en el hospital, esperando recuperar fuerzas para continuar el combate, pero esta vez uno afirma que acudirá con unas garras metálicas (de mutante o algo así), mientras que su oponente asegura que acudirá armado con un katana y vistiendo un kimono muy tradicional y una peluca con largos pelos negros.

El retorno de Mazinger Z

Debido la nueva avalancha de robots, tanto los creados por Gainax (*Evangelion* y *Gunbuster*) como la renombrada OVA de *Gundam*, *Gundam Wing*, **Go Nagai** ha decidido que también quiere sacarse un dineral, y puesto que aquí nadie muere (y si lo hace, resucita o lo reconstruyen), ha decidido editar una nueva OVA compuesta por 7 capítulos de duración con el nombre *Mazinger QTC* (*Que Te Cagas*).

En ellas veremos las nuevas modificaciones de Mazinger, y descubriremos al hijo bastardo de Koji Kabuto, el cual tuvo un rollo sexual de una noche con Sayaka, que al final se fugó con un médico cirujano que ganaba una pasta. Koji, en los últimos capítulos de la OVA, se da a la bebida y a las drogas duras, y en una noche de tormenta en la que Koji maneja el planeador es detenido por la policía por conducción temeraria y por invasión del espacio aéreo americano, es encarcelado, y de la desesperación por el escándalo sufrido gracias a la prensa, es hallado muerto en su casa sentado en su sillón, delante de la tele, viendo Doraemon, con la boca llena de espuma y con un bote vacío de Viakal con hidrocarburos y perfumado con olor a pino. Una nota a su lado dice: "primero fue Doraemon y ahora yo; siempre se van los mejores".



Como decíamos, en esta nueva serie veremos a Mazinger lanzando rayos por las manos. Concentrando su energía es capaz de crear una bola de energía, la cual puede lanzar al grito de Kame Hame Ha, toda una innovación en el mundillo del manga y el anime, que espera poner de moda y que cree escuela.

Los capítulos tienen una 1 hora, 23 minutos, 16 segundos y 3 décimas aproximadamente de duración cada uno, y la dibuja y anima el grupo nuevo creado por Go Nagai: SML (Somos Los Mejores). Se ha mantenido el antiguo estilo, pero con otro dibujo diferente y otro coloreado, y aunque no se sigue ni la historia ni los personajes, se intenta en definitiva conseguir un producto muy parecido al anterior.

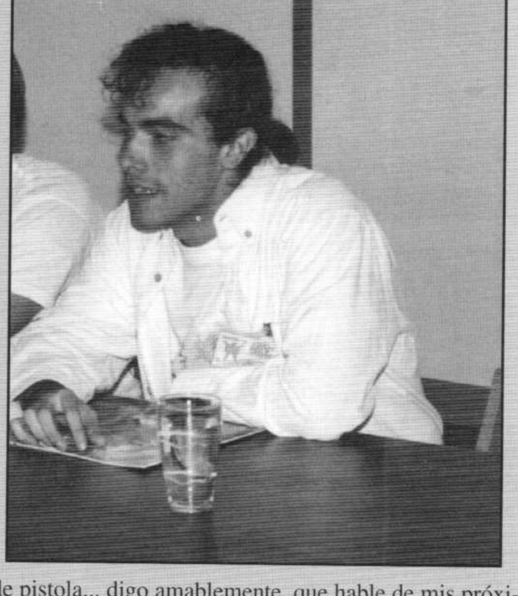
La OVA, que nunca llegará a España, como siempre, se venderá en Japón 7.500 yenes por cinta, y los títulos de los distintos capítulos serán los siguientes:

1 *Mazinger ha vuelto, para no ser menos.*
2 *El regreso más deseado: Mazinger.*
3 *Soy Mazinger y he vuelto, cuidadíin.*
4 *Y ese Mazinger, ¿Quién puñetas es?*
5 *Joer con el Mazinger.*
6 *¿A que no sabéis quién ha vuelto? Sí, es Mazinger.*
7 *Mazinger y su puñetera madre buscan piso en Hokkaido.*

También se prepara un último capítulo, que aparecerá como película en las salas cinematográficas, con el título *The End of Mazinger*.

Como siempre, noticias frescas y novedosas para vosotros, lectores, que siempre esperáis lo mejor de nosotros, aunque nos demos a la bebida y esas cosas.

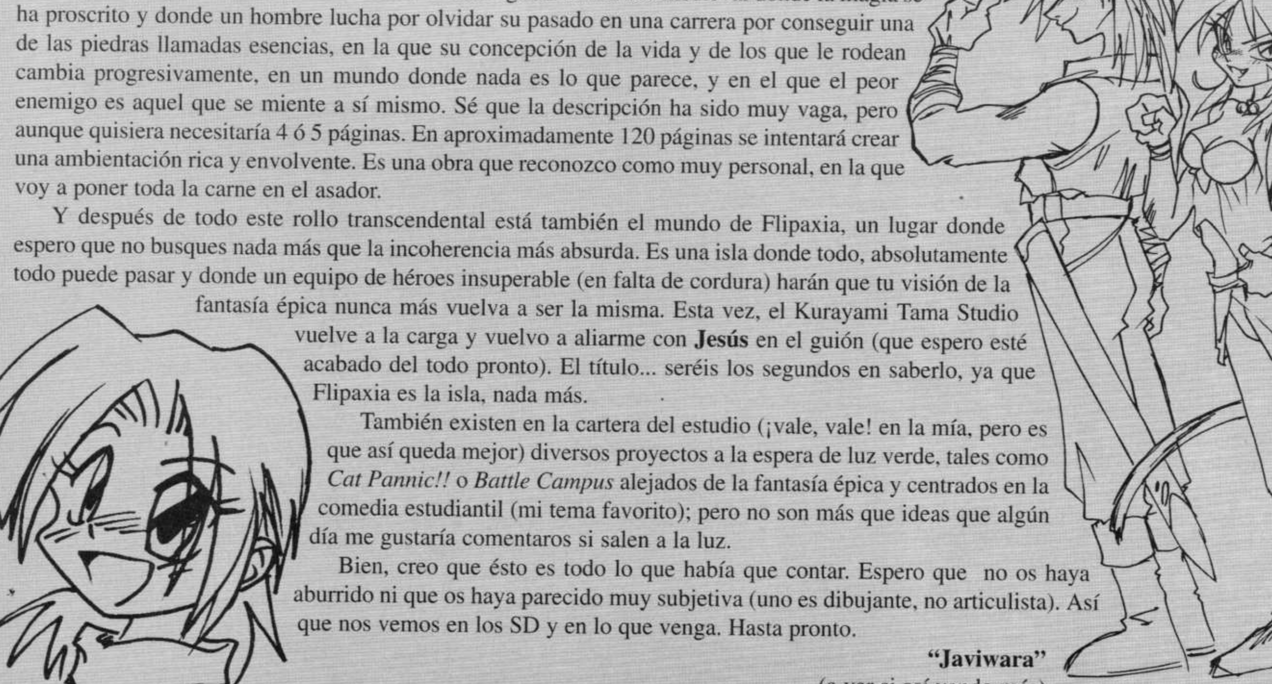
Entrevista con Javier Bolado



Bueno, ¿cómo hablar de uno mismo? Sólo se me ocurre decir que intentaré ser lo más objetivo posible.

Supongo que lo primero que habrá que hacer es presentarse. Soy **Javier Bolado** (con **B**, que te veo venir), tengo 18 años y soy el responsable de las páginas de SD que aparecen periódicamente tanto en MangaZone como en Fan Magazine desde hace algún tiempo, así como de la mascota (Fanh) de éste último, y de un cómic llamado *Myth Wars* que tal vez hayas visto, y ojalá comprado (si no ¡hazlo! (publicidad directa)), así como fundador del Kurayami Tama Studio junto a **Jesús Mazcuñán** que alguno de vosotros habréis visto en sus espontáneas apariciones y colaboraciones en mis páginas. Encantado de conocerte, lector. Me han pedido a punta de pistola... digo amablemente, que hable de mis próximos proyectos, así que habrá que ir al grano.

Primero y ante todo, *Neon Apocalipsis Evangelion*, una desquiciante parodia de (como espero hayáis deducido) *Evangelion*. Más que un proyecto es una realidad que, si todo va bien, aparecerá en diciembre y que mensualmente y durante 9 entregas sacará a la luz todo aquello que **Hideki Anno** no tuvo agallas para contar. En su realización he contado con la inestimable colaboración de **Jesús** tanto en el guión como en la tinta. Personalmente el cómic cuenta con un buen apartado técnico, en el que destacan el uso de tramas, a manos de **Sergio Almagro** que además de vaguear en la editorial (dice que trabaja) se ha puesto a servicio de la causa. Respecto al guión, decir que se ha intentado ajustar lo más posible al original e incluso se ha dividido en 9 partes, uno por cinta (recomiendo no perderse el último, realmente... paranóico). El motivo de mi, digamos "asociación" con **Jesús** se debe al simple hecho de que dos mentes desvarían más que una.



En lo que hoy por hoy son proyectos, el más maduro es *Esencias*. Apartándome totalmente del humor y despropósito de *N.A.E.* la historia se sumerge en un mundo medieval donde la magia se ha proscrito y donde un hombre lucha por olvidar su pasado en una carrera por conseguir una de las piedras llamadas esencias, en la que su concepción de la vida y de los que le rodean cambia progresivamente, en un mundo donde nada es lo que parece, y en el que el peor enemigo es aquel que se miente a sí mismo. Sé que la descripción ha sido muy vaga, pero aunque quisiera necesitaría 4 ó 5 páginas. En aproximadamente 120 páginas se intentará crear una ambientación rica y envolvente. Es una obra que reconozco como muy personal, en la que voy a poner toda la carne en el asador.

Y después de todo este rollo transcendental está también el mundo de Flipaxia, un lugar donde espero que no busques nada más que la incoherencia más absurda. Es una isla donde todo, absolutamente todo puede pasar y donde un equipo de héroes insuperable (en falta de cordura) harán que tu visión de la fantasía épica nunca más vuelva a ser la misma. Esta vez, el Kurayami Tama Studio vuelve a la carga y vuelvo a aliarme con **Jesús** en el guión (que espero esté acabado del todo pronto). El título... seréis los segundos en saberlo, ya que Flipaxia es la isla, nada más.

También existen en la cartera del estudio (¡vale, vale! en la mía, pero es que así queda mejor) diversos proyectos a la espera de luz verde, tales como *Cat Pannic!!* o *Battle Campus* alejados de la fantasía épica y centrados en la comedia estudiantil (mi tema favorito); pero no son más que ideas que algún día me gustaría comentaros si salen a la luz.

Bien, creo que ésto es todo lo que había que contar. Espero que no os haya aburrido ni que os haya parecido muy subjetiva (uno es dibujante, no articulista). Así que nos vemos en los SD y en lo que venga. Hasta pronto.

"Javiwara"
(a ver si así vendo más)

CORREO



En este número hay más cartas respondidas, pero nos vamos a tener que plantear hacer la letra todavía más pequeña, o darle menos palique a la peña y responder tipo telegrama, porque no damos abasto y encima cada día tengo que recurrir a corree-ros más impresentables. En fin, de todo tiene que haber en el mundo, lo que no entiendo es por qué yo siempre parezco falto de stock. Por cierto, es una lástima que no haya cabido una carta de una amigo de Terrassa, Marc Ortiz Costa, que nos ha puesto de vuelta y media por e-mail, sobre todo de los artículos de *Slayers* y *Marmalade Boy*. Pero tranquilos, que el mes que viene la leeréis sin falta.

¡Hola! Hace tiempo vi un anuncio de vuestro fanzine en algún cómic de Planeta de Agostini. Y digo ésto porque no sé si aún continuáis publicando o no. Soy Carmen, y mi gran afición es leer manga y... dibujar. Sí soy dibujante, o lo intento. Estoy aprendiendo en porincipio por mi cuenta, pero iré a la escuela de cómics Joso. Aunque mi nivel no sea muy bueno, sólo soy una aficionada y sé que tengo mucho que aprender. Voy a poner uno de mis cómics en Internet. Mes a mes, capítulo a capítulo, quiero narrar la historia de un grupo de chicos normales, una historia de amor, de amistad, complicidad y descubrimiento de la vida (me encanta cómo suena ésto). Así, aunque no sea muy buena, quisiera compartir con los cibernautas mi pasión por el dibujo y una de mis historias, de la que me siento muy orgullosa. Soy una aficionada como muchos otros, y no está mal que lo compartamos entre nosotros, ¿no? No quiero compararme con profesionales, ni mucho menos, sólo eso. Bueno, pues me gustaría que con vuestra revista me hicieseis un poquillo de publicidad entre vuestros lectores. En Internet a partir de octubre del 98. Gracias.

Mari Carmen Sánchez
Palamós

Pues espero que te guste MangaZone ahora que la lees (porque la lees, ¿no? Si no, ¿para qué estoy escribiendo ésto?). Es estupendo que la gente joven se aficione al dibujo, porque estamos necesitados de sangre nueva en el mundo del cómic, y sobre todo si están formados en centros profesionales, conçmo la Escuela Joso a la que tú quieres asistir. Tus dibujos apuntan buenas maneras, aunque aún te falta un poquito de practica y soltura, y estamos encantados de hacernos eco de tu propuesta y dar a conocer tu cómic, o como tú dices, "hacerle publicidad". Sólo hay un pequeño problema... ¿en qué dirección de internet se puede encontrar tu página? Porque como no nos lo digas, va a ser difícil que podamos indicársela a nadie, y las aventuras de tus personajes se van a quedar sin que nadie las vea. A ver si nos escribes una nueva carta y nos indicas la dirección de tu página web para que podamos publicarla.
De nada.



Dibujo original de Mª Carmen Sánchez Martínez

No hombre, no, puedes comerte todo el espacio de correo que quieras haciéndonos la pelota. Nos alegramos mucho de que te guste nuestra revista, aunque realmente no te imaginas la de problemas que acaba dándonos todos los meses (de hecho, ahora mismo la editorial es un maldito manicomio). Por lo que se deduce de tu carta, parece que eres un gran fan de la serie de Gainax, y me extraña que no estés echando pestes del final. Yo, personalmente, opino que los dos últimos episodios están muy bien como recapacitación de los sucesos hasta la fecha, pero como conclusión los encuentro un timo. Opiniones aparte, en cuanto al segundo especial de *Evangelion*, estamos en ello, y esperamos tenerlo terminado para finales de Navidad, si todo va bien (y todos esperamos que vaya).
Sobre tu sugerencia espero que te alegre que Darkmind haya decidido deslumbrarte con el *Girlfriend Of Steel* este mismo mes (si es que me caes bien). Con respecto a dohjinshis y merchandising de *Evangelion*, mejor no hablar, ya que no tendríamos espacio suficiente ni en diez revistas como ésta. De momento se ha publicado un libro con el merchandising existente, y te aseguro que la cantidad es absolutamente apabullante (hay por ahí hasta disfraces de Rei). Con respecto a Clubs, de momento en España no hay ninguno que yo sepa, así que o te carteas con alguno japones o te montas el tuyo propio). Yo te recomendaría, si te apetece reirte un rato con la serie, que te compraras la parodia *Neon Apokalipsis Evangelion*, que saldrá también el mes que viene (qué pasa, hay que hacer publicidad de lo de casa). Con respecto a tu pregunta de si se van a editar aquí las películas de *Evangelion*, puedes estar seguro de ello, pero aún tendrás que esperar algunos meses. Parece que Selecta Visión es la que más posibilidades tiene de llevarse el gato al agua, aunque por ahora no hay nada confirmado. Lo realmente genial sería que se estrenaran en cine, pero eso está más difícil... habrá que conformarse con el vídeo por ahora.
Y con tus saludos transmitidos, me parece que ya hemos cumplido con todo. Hasta la próxima.

¡¡Saludos, MangaZone!! ¿Qué hay?, espero que sigáis en la brecha, como siempre, y espero que no tengáis muchos problemas en sacar adelante esta estupenda revista.
Bueno, tranquilos, no os voy a hacer la pelota diciendo lo maravillosos e inteligentes que sois y no quiero comerme demasiado espacio en el correo, así que con vuestro permiso, iré al grano.
Ante la finalización de *Evangelion*, y como supongo que dentro de nada sacaréis la continuación del Especial que hicisteis sobre la serie, se me ha ocurrido escribir para sugeriros un par de cosas (si no es molestia).
Por ejemplo, pienso que no estaría mal que Darkmind nos deslumbrase con sus fabulosos conocimientos en el tema y nos ofreciese a los aficionados un super-reportaje sobre todos los videojuegos que hayan salido de *Evangelion*, si es posible, en el especial sobre el Girlfriend of Steel (y si ya es tarde para incluirlo en el Especial, podéis sacarlo en el próximo número).
Ya puestos, podríais hablar sobre el fandom generado en Japón por los aficionados a *Evangelion* (clubes, dohjinshis, historias alternativas, convenciones...).
Por último, me gustaría preguntaros una cosa: ¿creéis que veremos las películas *Death and Rebirth* y *The End of Evangelion*? Espero que sí, pero por si acaso, hacedles también un buen reportaje, porfa.
Bien, ya acabo. Si mis humildes sugerencias os han servido de algo, me alegro mucho. Si no, podéis echarlas tranquilamente a la papelera, no os preocupéis.
PD: Aprovecho para saludar a Francesc, Sat-chan y a mis demás amigos que leen el MangaZone, que si no se enfadan.

Fernando Giménez Fernández
Godella (Valencia)

¡Hola!
Soy Lucía, la fanática que os sigue y no se contenta con escribiros una carta, sino que os escribe otra desbordante de paridas y tonterías. Bueno, supongo que estaréis pensando: "¿Y la joía niña no tiene nada mejor que hacer que escribir cada año?". Pues para vuestro pesar, no.
El motivo central de esta carta no es otro que agradeceros el que publicarais mi carta e incluso aquel dibujo cutre hecho a lápiz y rotulador. Gracias a vuestra paciencia (porque por el solo hecho de aguantar el contenido de mis cartas os habéis guardado una parcelita en el cielo, machos), me ha escrito un puñao de gente salada y pizpireta (es decir, de puta madre). Besitos y tal para Miri-Chan, Rave Tracer, Monica y Fernando González.
Bueno, ahora expondré una breve sucesión de preguntas: ¿sabéis si Norma o Planeta tienen previsto publicar alguna obra de Yukito Kishiro? Por cierto, a ver si hacéis un reportaje sobre este dios de la ilustración (y el cómic).
¿De qué van las OVAs de *Gun Smith Cats*? Sé que por lo menos existe una, pues en el fascículo de Manga Manía 2 viene una imagen. He visto un tomo en japo de *I's*, me parece que el dibujo de Masakazu Katsura es cada vez más limpio, pero para mí ha perdido algo de la maestría de que hizo gala en *Video Girl Ai* (estoy muy osada, mira que criticar al maestro Katsura... ¡Ey!¡No me peguéis todos a la vez, de uno en uno!).
En fin, os abandono como al desodorante: tranquilos, no volveré.
PD:A ver si me podéis publicar el dibujo.
PDII: Yo, como los de SKA-P: «¡Insistimos!». Volved a publicar mi dirección, porfa.

Lucía Rodríguez Hernández
Avd/Naarrondán Nº13 Bº13
C.P. 28700 - S.S. de los reyes.
(Madrid)

PDIII: ¡Adioch!



Dibujo original de Lucía Rodríguez Hernández

Nada, nada, un placer volver a publicar tu carta. Y lo que debería hacer la niña es escribir más a menudo, que eso de una vez al año no hace daño no se aplica aquí. Bueno, respondiendo a tus preguntas, por desgracia ninguna editorial tiene de momento planeado sacar al mercado nada nuevo de **Kishiro**, aunque nosotros no descartamos la idea de hacer un artículo central sobre él y su obra (por desgracia aún va para largo). La OVA de *Gun Smith Cats* trata de la primera historia de Rally en el manga, aunque tratado desde un punto de vista ligeramente alternativo, aunque yo personalmente te recomendaría si te gusta la serie que intentaras conseguir antes la OVA de *Riding Bean*, que se centra en el personaje de Bean Bandit, el bastardo de la carretera, que tiene mejor guión y animación que la de *Gun Smith Cats*. Dónde puedes encontrarla es algo más complicado, ya que de momento ni Manga Films ni Selecta Vision tiene programado su posible edición. *Riding Bean* fue el primer título de anime que apareció en vídeo en los USA, hace ya varios años, y si las casas españolas han elegido y lanzado títulos del mercado anglosajón en sus primeros tiempos, como *Venus Wars u Odín*, es prácticamente imposible que aparezcan ya títulos de aquella época. Y es una pena porque animes tan imprescindibles como Gunbuster se han quedado en el tintero. En cuanto a **Katsura**, te doy la razon, gráficamente hablando, su obra ha mejorado mucho, pero nada de lo que hace últimamente tiene el mismo espiritu que hizo que *Video Girl Ai* tuviera el exito que lo propulsó a la fama. Por desgracia, como muchos otros mangakas de éxito, parece concentrarse más en el dibujo y en los culos de sus protagonistas que en el guión, lo que hace perder encanto a su trabajo (*pues puede que sea así, pero desde luego* I's *le da mil vueltas a cualquiera de sus anteriores trabajos incluyendo a* VGAi, *y NO son sólo tetas y culos sino un tebeo como la copa de un pino —Luis*) (vale , pero sige sin gustarme —Darkmind). Espero que te alegre que hayamos vuelto a publicar tu dibujo, y también puesto de nuevo tu dirección. Tu a mandar. Y bueno, si dices que volverás, hasta la próxima. Por cierto, ¿tu dibujo está inspirado en Gen 13?

Konnichiwa!!
Watashi ha Satsuki desu!! Washi wa ihou da, kono ino da!!
¡¡Hey, hola!! ¿Qué tal va todo por la redacción?
Espero que bien, supongo que ahora bastante movidita por el Salón del Manga, yo ya no trabajoooooooo, ¡yupiiiiiiiiiiiiiiiiii! ¡yupiiiiiiiiiiiiii!, estoy todo el día durmiendo y leyendo manga, je, jeeee. Bueno, es mentira, me paso el día en el gimnasioooo, me machaco mássssss, ya os lo podéis imaginar: entre las pesas, el aerobic, la gimnasia sueca, la sauna y más pesasssss, me muero; pero bueno, me gusta...
¿Y vosotros qué? ¿Qué me contáis? ¿Y Luis? ¿Ya volvió con el correo? Si es así ¡¡Holaaa, Luisss!! ¡¡Bienvenido, colega!!
Os echaba de menos, chicos, pero no pude escribir antes. Como veréis, ahora tengo irc(internet relay chat) ¡¡guaaaauuuuu!! qué bien, hace ya casi 5 meses y aún no me lo creo, ¡¡¡Diosss!!! Estoy en el cielo. ¡¡Sí... no son alucinaciones!!
¿Y anda? Si está mi Freeman. Esto de estar en el cielo es... genialllll. Bueno, ¿y qué tal las vacaciones? Yo estuve una semana en San Francisco, donde conocí a un asesin, un asesino que nunca falla, un rey en su mundo... le llaman Freeman. Era simpático el chaval, pero no paraba de matar a la gente; qué mal lo pasé cuando me invitó a cenar, y se levantó para pegarle un tiro a uno, no veas qué mal (por una vez que me invitan, vaya percal) je, je, je, je...
Bueno, y nada más. ¡¡ah!! Sí, gracias por el dibujo que me publicasteis, domo arigato.
Me despido, besos y abrazos de vuestra fan número uno.
¡¡SAYONARA!!

Anne Marie Geiselhart Galan
Cambrils (Tarragona)

PD: un beso de color azul para todos ¡¡SSSSMUAAAAAKKK!!
PPD: saludos para Miri chan, Fernando, Angel X, y a todos mis amigos.

Yoroshiku, Satsuki-san. Watashi wa Dakuma Indo desu. Siento decepcionarte, pero no soy Luis, sino algo parecido a una especie de ser humano. El señor Alís está de gira por Africa intentando entrevistar a un tal Livingstone, supongo, así que este mes tampoco ha podido ocuparse del correo. Nos alegramos mucho de volver a recibir una carta tuya, y más si es por e-mail, ya que estás tan contenta de tener por fin internet. En cuanto a lo del gimnasio, me alegro de que trabajes tanto, y de que hagas tanto ejercicio, pero me gustaría decirte que si el gimnasio que vas se llama Colossus y lo que tienes es problemas en el cuello, me gustaría por favor que me dieras la dirección, me gustaría hacer una visita (es una broma, es una broma, si lo entiendes, juro que es una broma).
Las vacaciones, ¿que qué tal las vacaciones? Pues vaya, esa serie no la conozco, pero tiene que ser muy buena, ya que a todo el mundo que escucho hablar de ella dice que están muy bien. La próxima vez que vea a JJ le preguntaré si sabe algo, y a ver si me la deja y así las veo (pero con lo roñica que es seguro que me dice que me la alquile en un videoclub). (sí, en el de tu señora madre —JJ).
Nada, pues siento lo de tu cita con ese tal Freeman, a mi lo peor que me ha pasado en una cena es que Micky se levantara a intentar quitarme las sobras del plato, e intentara rebañar en le de JJ, pero lo tuyo con ese tal Freeman es casi peor (y es que a mí ni me invitaban).
Nada, nada, a ver cuando vuelves a escribir (y en serio, si coges lo del gimnasio, te juro que es una broma).

DARKMIND

Bueno, soy JJ y me vais a perdonar, pero no tenía a nadie más a mano para contestar ésto. Gomen ne.

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

TALLER DE ANIMACION



Como estoy de faena hasta las cejas es casi seguro que no habrá Taller de Animación en el próximo MangaZone (...las calles se llenan de gente gritando y riendo de regocijo, los hombres de pro demuestran su satisfacción, los niños juegan en el parque, los pajaritos vuelan, los Jumbos también...). Espero que a mi vuelta ya hayan estrenado *El príncipe de Egipto*, de manera que podamos explorar lo que puede ser la confirmación de la alternativa entre las Majors del cine animado. Y con un poco de esfuerzo podría preparar una Hoja de Estilo de una de mis series favoritas: *Ashita no Joe*. Nos vemos.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

DISNEY WOMEN WONDER WOMEN

Originalmente esta iba a ser una comparativa simple de los diversos estilos de diseño de personajes que la Disney ha ido empleando en sus películas más comerciales (si uno considera sus producciones más experimentales, el abanico se torna francamente diverso). Ha acabado convirtiéndose en una galería de protagonistas femeninas. No están todas las que son, pero el panorama ("en Scope") habría de ser lo suficientemente amplio y completo. En próximas Hojas de Estilo nos ocuparemos de los protagonistas masculinos y de la dirección artística en general.

POR QUÉ DISNEY (¿EH, SUCIO TRAIDOR?) O JUAN SE EXPLICA Y ES PEOR, OH SÍ

Porque creo que no es sólo necesario, sino que es absolutamente imprescindible incorporar al repertorio de los Otakus, Mangakas y animadores españoles los modos de narrar de las Majors americanas, especialmente de la desafiante y desafiada reina de la animación comercial (por cierto, habré de preguntar a Luis cómo se llama en japonés a los animadores).

Y no es sólo por la típica llamada a la variedad y a la tolerancia (¡ugh!), sino porque realmente el seguimiento extremo de los modos expresivos del Manga y el Anime pueden constituir un auténtico peligro. Creo que a estas alturas todos somos capaces de distinguir cuanto hay de desastroso en el cómic y la animación japoneses, y que no es oro todo lo que reluce.

ME HAN ABIERTO LAS TRIPAS, PERO MUERO CONTENTA... POR TI

A ver cómo explico yo esto. Cuando todos empezamos a conseguir material japonés nos quedábamos embobados viendo cómo de la quietud sacaban los japoneses arte, y cómo de las limitaciones obtenían ventajas... o esa era la tesis. Héroes impertérritos con ojos guiñados de Clint Eastwood, monólogos ampulosos reveladores de almas torturadas, luchas sincopadas samurais de abruptos ataques espaciados al infinito, la animación detenida (toda una contradicción)... Cuando no el espectáculo absolutamente enloquecido de sangre, vísceras, sexo, fuego y rock'n'roll. O los gags de caca-culo-pedo-pis, chistes verdes, autorreferenciales.

Y las historias heroicas en la que los protagonistas mueren con la sonrisa en los labios, las amantes se dejan degollar felices, el chico StreetFighter sufre en silencio el problema ese, etc.; o los romances de chiquillas oprimidas pero con la esperanza del gran amor de su vida; o el brutal esfuerzo por lograr la excelencia en el deporte... Bla, bla, bla, nada de lo que no hayamos hablado todos los fanzinerosos de este país en una u otra ocasión.

Pero cuando ya han pasado algunos años de exposición al material, uno comienza a descubrirse cansado de ciertos aspectos tópicos del estilo, y de cómo está funcionando la producción japonesa más reciente conocida.

Vamos a por ello. Ejemplo número uno: la muerte del Enano de *Lodoss*. Se supone que el tío está desesperado por salvar a su antigua amiga de la posesión, y ésta está desatando el infierno contra él. Es un momento desesperado, a pesar de la ayuda de sus amigos. Al final logran su objetivo, pero él muere. Uno desearía haber percibido desespero, dolor, ira, lo que fuera, teniendo en cuenta que va a morir uno de los protagonistas, pero lo único que recibe es el repertorio estándar de estoicas miradas de duro y apretar de dientes, poco más. En general, todos los héroes tipo Ken (*El Puño...*) hasta Ryu (*Street Fighter*), pasando por toda una estela de samurais, luchadores, pistoleros y demás pandilla inexpresiva, dura de pelar y de ideas excesivamente claras (en el sentido de que es que esos tipos no saben distraerse con otra cosa), me aburren soberanamente. Porque ya me conozco la rutina: dan, reciben, ponen cara de mustios, de determinación, de tensar el entrecejo o de una media sonrisa sugerente (por llamarla de alguna forma). Tienen su gracia, pero se agota rápido.

No hablemos ya de la habitual chica imbécil cuyo único papel es mirar embobada al héroe, suspirar por él, ser acosada por el malvado sin mover un dedo por protegerse, y recibir el shuriken envenenado con champú Raices y Puntas que iba dirigido al machote que se supone que ha de protegerla y que además es tirando a pelín autista según los casos. "Muero contenta..." y todo eso.

Las secuencias en plan *Campeones* nos la conocemos. Las comedias juveniles de verle el pecho (¡gasp!) a la adorable y competente compañera de colegio también. Etcétera, etcétera, etcétera, que diría el rey del Siam.

Pero tampoco estoy siendo muy claro en mi explicación. A ver: me burlo, por ejemplo, de las comedias estudiantiles tipo *KOR*, aunque todos reconocemos que aquella fue una felicísima aventura. También fue de las primeras, que supongo que ayuda. Pero admitiremos que, cuando empezamos a coleccionarnos *Video Girl Ai*, todos nos sentíamos un punto autoengañados. Vale, el arte era precioso, la historia romanticona hasta decir basta, pero la sensación de estar leyendo algo más falso que un epitafio (eso lo he aprendido de un tertuliano de la COPE) rondaba por la experiencia. No era lo mismo, una vez gastada la novedad. Y es que ya le veíamos el plumero. Hacía falta poner la sesera en modalidad "culebrón romántico tirando a extremo". El problema fundamental es que muchas obras de Manga y Anime nos exigen activar la modalidad requerida para aceptar ciertas convenciones de cada género. Lo que distingue a un buen Manga o Anime del resto es que, precisamente, no nos requiera ese esfuerzo. Agh, esta exposición me está saliendo francamente mal. Voy a intentar centrarme un poco.

¿ESTA MUY QUIETO O ESTA MUERTO?

Hace muchos números de MangaZone comparé las reglas explícitas del estilo Disney con las del estilo japonés. En Disney se insiste en el movimiento constante, en la acción continua, en que incluso en un instante de quietud el personaje ha de estar gestualmente activo. Reconocen que la contemplación y el silencio no es lo suyo. Creen, en suma, que la transmisión de la emoción requiere de la saturación de señales expresivas.

Y la teoría con respecto a lo japonés era la valoración de la pausa, la inmovilidad y la reflexión como elementos dramáticos. El menos es más (más barato también), etc.

Pero de lo que me quejo es que llevamos mucho tiempo absorbiendo una especie de parodia del concepto, sobre todo en los dos últimos años, y que aun si no fuera así necesitamos cuanto antes de una buena dosis de síntesis.

Punto uno: muy pocos, repito, muy pocos Animes tienen la capacidad de proporcionarnos esos pequeños momentos de "magia Disney" que te provocan un escalofrío o un nudo en la garganta. No niego el poder evocativo por acumulación, o el drama intenso, pero es que cada vez son menos.

Punto dos: parece que existe una incapacidad básica en mostrar emociones de apariencia genuina últimamente, combinadas con un comportamiento razonable por parte de los personajes.

Punto tres: las productoras japonesas han perdido hasta la capacidad de recrear las virtudes de su propio arte. Ves *Lady Oscar* hoy en día y te crees ese comportamiento estilizado, pero ves *Escaflowne* hoy y llega un momento en que la situación se vuelve insostenible, entre el hermano cara de palo en plan Darth Vader, las gatas felices de morir por él, los líos de faldas del rubiales, etc.

Y aún así hay esperanza: Evangelion, GitS, Miyazaki, Macross Plus y otros.

Bah, mejor abandono por ahora. Todo esto es muy inconexo, resultado de intentarlo a las cinco de la madrugada, pero prometo ir desgranándolo a lo largo de algunos MangaZones. Sed buenos conmigo y tened paciencia :-]

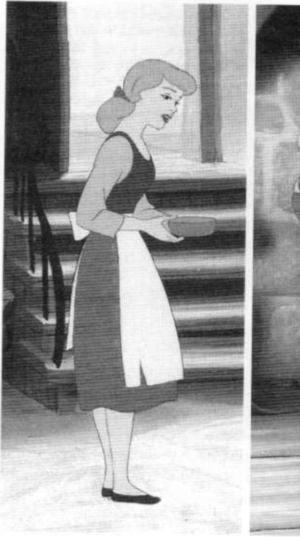


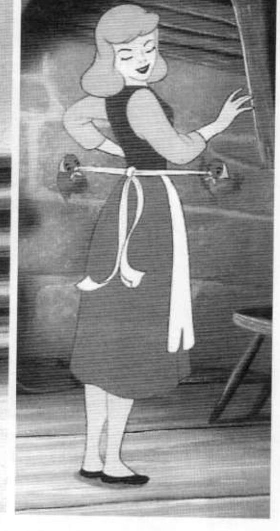
Los primeros cánones de belleza Disneyanos. El Estilo Blancanieves, que en un primer vistazo parece tan inofensivo, transmite un extraño calor en sus formas redondeadas, un brillo interno. La inocencia de la chica, combinada con una saludable, madura y nada añoréxica corporeidad, impide que la ñoñez se la coma cruda como sería de rigor en semejante cuento. Es histórica la contribución del colorete a proporcionar volumen en los planos más cercanos al rostro, tarea casi imposible al no utilizarse los ahora habituales niveles múltiples de sombreado.



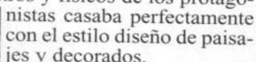
A este otro lado, el Hada de Pinocho, otra muestra del estilo. Como vemos, los rostros irradian una felicidad cuyo equivalente más próximo en el Anime serían los "ojos vidriosos" llenos de estrellitas.

Lamentablemente, Cenicienta resulta bastante menos interesante. Una belleza más convencional que Blancanieves, más anodina. Resulta difícil destacar algo en ella (excepto que uno no sabe cuál es su problema, todo el día pasándoselo en grande con los pajaritos y los ratoncitos y otros bichitos chiquititos. Los hay que no se conforman).





La Bella Durmiente demuestra la eficacia de la angularidad de facciones para proporcionar el toque aristocrático necesario. Ella, su príncipe y Maléfica (la bruja) eran los únicos personajes de facciones más realistas, aparte de que sus movimientos provenían de la rotoscopia y el exhaustivo estudio de actores filmados. Lo hasta cierto punto geométrico de los rostros y físicos de los protagonistas casaba perfectamente con el estilo diseño de paisajes y decorados.













En este grupo de adorables malvadas vemos hasta qué punto era versátil la Disney del pasado: desde la perfidia de la madrastra de Blancanieves, teórica mujer fatal de la animación americana, absolutamente superada por Maléfica, una obvia Marlene Dietrich arrasadora y versátil transformada en arrebatador diseño animado.

La vuelta de la tortilla es Madame Mim de *Merlin el encantador*, viejecita bruja rival del mago, que entre otras transformaciones demuestra esta descarada muchachuela. En *Merlin* los diseños eran burlones y desmitificadores, Inglaterra un mundo más atontolinado de lo que un atolondrado Arturo puede concebir.

Cruella de Ville es la revisión en plan "malvada que adoramos odiar", personificando la falta total de sentido del ridículo que proporciona la fortuna, y dando facilidades para las escenas de rabia histérica.





Otro poco de todo.

Alicia es un diseño basado en formas triangulares opuestas: piernas/faldas/pecho, simplicidad geométrica que encaja con el humorístico diseño general del País de las Maravillas, geométrico en muchos aspectos.



La flema británica forma parte de los diseños para la mujer que coprotagoniza *101 Dálmatas*. Es el mismo tópico del inglés que gastan los americanos en su cinematografía de imagen real: un cierto aire práctico, una seguridad de carácter y cierta invulnerabilidad ante la adversidad, lo que no quiere decir carencia de emociones. En cierta forma, la Wendy de *Peter Pan* es aún más caricaturesca, dada la manera en que acepta y se adapta e intenta poner orden en el caótico mundo de Peter, no exactamente consciente de la aventura romántica que está viviendo.

Finalmente, un modelo típico de chiquilla de la época. Esta en concreto aparece al final de El Libro de la jungla. Ojos grandes, boca pegada a la barbilla, cabezona. La rutina básica.





Con ella llegó la revolución: Ariel, la vecinita americana, la Kitty Pryde de la Disney, inofensivamente sexy, ojos soñadores, nariz respingona, vivacidad y el toque justo de rebeldía adolescente. Yasmine sería el equivalente de convencionales rasgos arabizantes: nariz alargada y cejas gruesas, bastante menos explosiva por cierto de lo que se intentó imponer cuando apareció. Siempre se ha dicho de cada heroina reciente Disney que es una bomba sexual. La única que realmente lo ha cumplido ha sido Esmeralda.





De Belle se puede decir que su capacidad para considerar irónicamente la situación en su vida ordenada pero insulsa es más que sobrepasada cuando ese orden explota al convertirse en prisionera de Bestia. Sus rasgos iniciales demuestran madurez para su edad, pero, curiosamente, a medida que progresa su romance y su aventura, su rostro recupera juventud.

Una muestra de su romanticismo es el que sus movimientos corporales son como un baile, arcos trazados con manos y pies, reflejo de su mente soñadora.







¿Por qué todos se empeñan en decir que Pocahontas es Naomi Campbell? A mí siempre me ha parecido que el modelo más cercano era Sade Adu.

Pocahontas fue saludada como la bomba sexual Disney de turno, por sus medidas despampanantes y su "animalidad" en la forma de moverse. Sin embargo, la "nobleza" y "pureza" de la que hablamos en las Hojas de Estilo del mes pasado son un obstáculo para hacer que la obvia sensualidad del personaje llegue a extremos más… eso, extremos.

En realidad, mucho más interesante resulta Nakoma, la amiga íntima de la protagonista. No tan obviamente despampanante como Pocahontas, pero en su carácter de amiga entrometida y metepatas, descaradamente deseosa de ligarse al guerrero Koocum, y provocadora indirecta de su muerte, resulta lo bastante imperfecta como para resultar asequible. Además, ¿no guarda un sorprendente parecido con la Sharon Apple de *Macross Plus*? Casi más interesante que la aventura de Pocahontas lo parece la amistad entre las dos chicas. Esperemos que sea la base de una de esas OVAs.









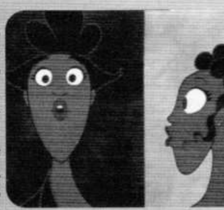


Aquí sí, aquí lo que tenemos es a una voluptuosa Esmeralda, que no sólo tiene unas medidas despampanantes, sino que las enseña con la mayor intención. Esmeralda es la chica fatal con corazón de oro, pero chica fatal al fin y al cabo. La reacción de Frollo ante sus encantos y sus alucinadas ensoñaciones justifican el calificativo de explosivo erótico con patas de una forma definitiva.

Lo más definitorio del personaje son los ojos, más complejos de lo habitual en el trazado de las cejas y el tratamiento del iris y pupila, claro y oscuro que atraen la mirada y la retienen, Las cejas gruesas y la boca ceñida a la barbilla dan carácter, sobre todo en las escenas de furia.



Pero también interesante es la representación de los gitanos secundarios. La madre de Quasimodo, con su nariz alargada y ojos oscuros, parece bastante similar a los judíos de *El príncipe de Egipto*, a juzgar por los trailers. Es la sugerencia de dignidad herida lo que la hace tan característica y merecedora de estudio.



Los diseños de **Gerald Scarfe** fueron cruciales en la definición de los personajes de *Hercules*, y uno se pregunta si la razón del relativo fracaso de taquilla del film (¡cuántos querrían fracasar con esas cifras!) se debió a los mismos, al humor autorreferencial del film o al espíritu de comedia tradicional americana que lo marcaba.

Las musas son buena muestra de lo que puede hacerse: es el perfil, griego "a toda costa", y un poco loco, que ocurre en todos los personajes pero en ellas especialmente.

A priori uno diría que en Hercules todo es caricatura, pero viendo la imagen inferior izquierda de Meg uno puede percatarse de que hay más que eso. Meg es la arquetípica mujer derrotada que se acoraza de ironía y sardónica impasibilidad frente a los embates de la vida. La mujer fatal de corazón de oro por excelencia. Pero en esas imágenes se puede percibir capacidad para provocar misterio y fascinación.

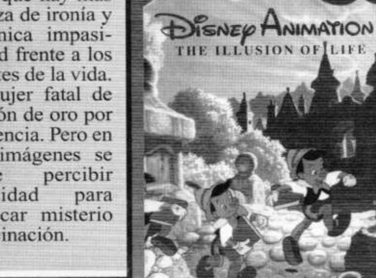








Una vez más, la recomendación básica y fundamental para el aficionado a la animación, ya japonesa o americana: la historia y el método del sistema de producción Disney desde sus inicios hasta justo antes de iniciarse la etapa "Sirenita". *Disney Animation: The Illusion of Life*, por Frank Thomas y Ollie Johnston **(ISBN 0-89659-698-2). No es sólo útil para el aficionado, estudioso o practicante del oficio de la animación, sino que también lo es para el comiquero o Manga-ka aficionado, ya que su lectura le puede hacer más consciente de las posibilidades de expresión de su medio. Este libro es, desde hace un par de años, relativamente fácil de conseguir en las librerías dedicadas al volumen ilustrado de calidad.**



DisneyWATCH: MULAN

TODO EL MUNDO A VERLA. DE CABEZA. YA MISMO. ES GENIAL, GENIAL, GENIAL. Hacía tiempo que no me lo pasaba tan bien. De acuerdo, acabo de salir de la sala, todavía estoy un poco metido dentro de la historia. Pero es que ha sido la película de animación más refrescante de los últimos años. Chapeau para la Disney.

Y yo que me temía que habría de defenderla. Sé lo que pensará cualquiera que vaya a verla durante los primeros minutos del filme: "qué animación más pobre". Carlos "Darkmind", de hecho, no se baja del burro. Y es que la decisión de los diseñadores de producción de inspirarse en el arte chino tradicional para evocar mejor el carácter de la historia ha dado lugar al paso más arriesgado que la Disney ha podido dar en varios años: nada de niveles de sombreado en los personajes, el emperador infográfico sin ropaje, y hete aquí que el resultado es óptimo. El despegarse de ese realismo acérrimamente complejo al que nos tienen acostumbrados, un lugar común en los diferentes estilos de la última década, supone un auténtico descanso para los ojos, y arrima el personaje al espectador de una forma sorprendentemente eficaz. No hay nada más injusto que la cercanía de fechas entre el estreno de *Mulan* y *El príncipe de Egipto* en Europa: el despliegue de técnica infográfica del último eclipsará sin duda al primero, así como el todo épico y apabuyante del argumento. Que nadie se engañe, soy el primero en desear contemplar cuanto antes lo que sin duda será una maravilla de la Dreamworks, pero odiaría que la sabia elección de estilo de la Disney fuera percibida como una pobreza accidental de acabado, porque nada es más falso: en *Mulan* hay auténticos hayazgos de la imagen en movimiento.

VAYAMOS POR PARTES...

...Como diría Jack el Destripador. Esta historia se conduce con modos de comedia de gags físicos y visuales, y hay que decir que la Disney se descubre perfectamente capaz de igualarse a los Bugs Bunny y Correcaminos (por cierto, en plena decadencia) por un lado y, quien lo diría, a más de un serial de juvenil guerra de sexos japonés en sus aspectos más procaces. Toda la movida de "en la Mili te haremos un hombre" se convierte en un espectáculo de machotes ridículos a un pelo de tornarse en un tinglado tipo Village People de no ser cómo, por arte de magia, adquiere de repente el típico pero eficaz tono heroico de autosuperación guerrera sin que se note la transición.

Este es el detalle que más me ha asombrado en esta narración: cómo logra saltar de la comedia de gag alborotado a la gesta heroica, al momento francamente siniestro, al momento tierno o a la amargura, con tanta fluidez. Sin duda la base de ello está en unos personajes perfectamente delineados y en una asombrosa confianza en sí mismos de los guionistas.

Mulan, la protagonista, es todo cuanto se podía esperar de ella: alguien que desea con todas sus fuerzas ocupar la posición que la tradición le asigna para satisfacer los deseos de su querido padre, y fallando miserablemente en ello. El cariño entre hija y progenitor es palpable, siendo trazado con pequeños matices aquí y allá que reflejan perfectamente los sentimientos (el nervioso mesarse de Mulan, la sonrisa paciente de Fa Zhou a pesar de la clara impaciencia...).Más destacable es el sentido de la dignidad del padre que, a pesar del cariño, se interpone entre los dos. Sirve para saber el lugar que ocupa ella en todos los ámbitos, familiares y sociales, y cuánto la aprisionan.

La pandilla militar está formada por el joven y apuesto capitán que compensa con su valor y arrojo la inexperiencia en el puesto, y los gamberretes impresentables con los que cuenta como ejército, Mulan incluida. Es curioso que nos presenten al capitán Shang como una especie de reclamo erótico y que sin embargo la atracción que Mulan sienta por él sea basada más en la solidaridad y la compasión que en cualquier tópico apasionamiento amoroso. Shang es, como otros protagonistas de su estilo, un tanto plano, pero inspira las suficientes emociones como para ser aceptado por el espectador.

Los soldados, sobre todo el trío formado por Ling, Yao y Chien-Po, son tópicos pero tan bien llevados que no se nota nada. Iba a comentar ahora a los personajes graciosos de turno, el dragoncillo Mushu, el grillo Cri-Kee y el caballo Khan, pero es que es absurdo diferenciarlos mucho de los demás, porque todo lo que es comedia está tan bien conjuntado que todos destacan por igual. Los gags son colectivos y en diferentes planos simultáneos y, lo que es más importante, no hay ni chistes ni personajes irritantes. Como mucho algún chiste pelín pobre, la excepción a la regla.

Pero en los oponentes tenemos una muy agradable sorpresa: Shan-Yu el Huno es muy diferente de cualquier malvado de la Disney. Han hecho un personaje primario y sobrecogedor, de expresión muy física, que en momentos parece una especie de fuerza de la naturaleza, y cuya amenaza es explícita y sin engaños: sus hordas siembran la muerte y la destrucción, y el heroísmo de quienes se le oponen y caen en el intento es verosímil, porque aquí no tenemos a alguien que intenta matar y en el último momento le frenan, sino a alguien que deja un reguero de cadáveres tras de sí. No es que se vea con crudeza, esto es un film para todos los públicos, pero sí se expone sin lugar a dudas.

En general, la Disney ha seguido, dentro de la exhuberancia comédica, una regla del "menos es más": el histrionismo del villano es mínimo; las expresiones de cariño del padre son matizadas pero sin aspavientos; Mulan es un personaje arrastrado por la acción, más reactiva que activa a pesar de su capacidad de iniciativa. No es una Belle ni una Esmeralda. Cuando es descubierta y abandonada, se autocastiga decidiendo que sus actos han estado motivados por su deseo de brillar con luz propia, cuando es obvio que, a pesar de estos, todo lo ha hecho por librar a su padre de una muerte segura.

En otro orden de cosas, *Mulan* es, inescapablemente, un musical. Sufre del típico problema del "como te iba diciendo, la la laaaa", el que los personajes empiecen a cantar de repente, aunque el número musical inicial sea más en el espíritu Broadway de *La bella y la bestia*. Destaca entre todos el himno épico/YMCA/Village People "I'll make a man out of you". En general, la música que Jerry Goldsmith ha compuesto para el film es eficaz, algunos momentos recordando a trabajos geniales como *Legend*, aunque un poco obvia en sus segmentos más "achinados", y francamente escandalosa en su intento de imitar a Hans Zimmer cuando Mulan decide enrolarse en lugar de su padre (Goldsmith vuela con el piloto automático desde hace ya varios años. Tiemblo de pensar lo que habrá compuesto para *Star Trek: Insurrection*, sobre todo si ha vuelto a pasar faena a su hijito Joel, los dioses le confundan).

Y, aunque la animación haya escogido un estilo simplificado, ello no significa que no dispongamos de escenas impresionantes técnica y coreográficamente. Toda la secuencia de la caballería invasora y el alud, así como las multitudes del final, son emocionantes y brillantes, proporcionando un poco de esa "magia del dibujo animado" que se te engancha a las tripas y te sube por dentro. Y, como novedad, secuencias de entrenamiento y combate de Artes Marciales que atraerán a más de uno en su fluidez e intensidad.

Pero todo esto tendrá algún defecto, ¿no? Ciertamente, hay pequeños problemas aquí y allá, y son los de siempre: el Síndrome de las Cejas Dolientes, que hace difícil el matiz en los pasos entre la alegría, la compasión y la pena, por suerte compensados por el lenguaje corporal; los personajes oficialmente fastidiosos, irredimibles como de costumbre y destinados a ser motivo de ridículo; el chiste anacrónico del final en el baile de los antepasados, y es que ya estoy hasta las narices de la referencia al baile de Travolta en *Pulp Fiction*; y la necesidad de un poco más de dolor y crujir de dientes cuando toca. En general son muy soportables, y más que compensados por la brillantez general.

EN CONCLUSION

Mulan, me temo, está destinada a ser minusvalorada por su aparente falta de espectacularidad visual, pero es para mí un soplo de aire fresco, el descubrimiento de una Disney que es capaz del matiz, la contención y la sutileza combinadas contradictoriamente con un desparpajo y un histórico sentido del humor, en un envoltorio que prescinde conscientemente de los alardes de espectacularidad habituales. Ello le ha permitido ganarse la taquilla estadounidense, y espero que se haga con la europea porque se lo tiene bien ganado.

No creo que me arrepienta de este alegato, y espero que lo compartáis conmigo. Vuestras opiniones al correo normal o Internet, y la Hoja de Estilo para cuando recopile el material. Id a verla. No os arrepentiréis.



¿Qué es esto? ¿Qué es este sitio? Está oscuro. ¿Por qué estoy aquí? No me gusta la oscuridad. No me gusta este sitio. ¿Qué? ¿Qué es esto? Es Juan Gómez. Es la imagen de Juan Gómez. Y la de Luis. Y... ¡No! Enemigo. ¡Son el enemigo!¡Enemigo, enemigo, enemigo! He de acabar con el enemigo. Juan (rallita), Luis (otra rallita)... J.J. (rallita en tirabuzón). Todos son el enemigo. ¿Por qué no puedo irme? ¿Por qué no me dejan en paz? Porque hay que acabar este número de la revista. ¿Quién eres? Yo soy tu: Dani. ¿Cómo puedes ser yo si yo soy yo? Yo soy la imagen de ti que tienen los demás, que nace del corazón que comparten los humanos? ¿Perdón cuálo? Yo soy el tú que se refleja en el espíritu de Juan, de Luis... Y de Javier. ¿De Javier? Sí, y de Javier, porque el corazón humano se completa en el Dani que existe en cada uno de los demás, y todos los Dani que forman el Dani que yo soy son los Dani que soy para los otros, que son el Dani que mis ojos ven en tus ojos. Pero entonces yo soy tú. Y tú eres yo. ¿Quién es más tonto de los dos? Yo...

Juan y Luis miran el barreño.

–Se ha disuelto por completo. Sus moléculas flotan en el líquido. Si la conciencia de Dani ha sobrevivido, está reposando dentro –expone Juan, pensativo.

–Utilizaremos un procedimiento de extracción. Habría de funcionar –decide Luis.

–¿Lo has probado antes?

–Por supuesto. Nunca falla.

Mientras Luis coge un colador de la cocina, Javier aparece en la redacción.

–¿Qué estáis haciendo, pardillos? ¿Cómo es que no estáis terminando los artículos? ¿Y Dani? ¿Ya se ha escapado? Este chaval lleva una vida muy disoluta, por la gloria de mi madrerl. ¿Qué es eso? ¿LCL?

–Mno, más bien SO_4H_2.

–Sí, ya. Hale, a teclear, que quiero el Taller y las Noticias antes de mañana.

–Son trescientos plasticréditos.

–Tenga, y quédese con el cambio.

Eva sale del taxi y se enfrenta a un gigantesco y terrorífico palacio rebozado de torreones vertiginosos, espiras prodigiosas, gárgolas de la Disney, angulados imposibles y cosas que no deberían estar allí. Moderadamente impresionada, llama al Portero Automático.

–"Lamentamos comunicarle que hoy no abrimos al público. Se ha declarado el Estado de Emergencia. Diríjase al refugio más cercano."

–¡Pues qué bien! Y yo que quería, euh, enfrentarme al poderoso y maléfico nigromante Ricky Mart–

"¡¡¡QUESSSS!!!"

–¿What? –Eva se gira y se sorprende. El cielo se ha teñido de rojo. Los pajaros abandonan despavoridos sus nidos. Una flota de dragones alados con armadura se dirige hacia las colinas. El rugido atronador aún produce eco.

–No se lo que pasa aquí, pero dejenme entrar, ¿Vale? Oiga, ¿me atiende alguien?

–"Lamentamos comunicarle que..."

"¡¡¡QUESSSABENNN!!!"

El estruendoso bramido hace saltar los cristales del palacio y las casas del pueblo. Eva, paralizada por el terror, apenas se ha dado cuenta. Y es que la terrible figura que se divisa en la lejanía sobrepasa los límites del pavor.

–¡Dios mío, es... es...!

"¡¡¡QUESSSSSABENNADDIEEEEEEE!!!"

Una onda de shock parte del gigante, volatilizando a su paso edificios y vehículos. Eva ve que, a pesar de la distancia, va a ser alcanzada. Se aplasta contra la puerta, y de repente ésta cede. Cae dentro, y la puerta se cierra automáticamente, amortiguando los ruidos del impacto. Una secretaria la levanta del suelo. Eva está anonadada por lo que ha visto.

–Era... Era...

–Sí, era el Angel. Hola, soy MariTetris, la coordinadora de todo esto. Ven, te llevaré ante el director.

–¿Comorl?

–No hay mucho tiempo. Nuestra primera línea de defensa ha caído, y el Campo de Blancura Azulada del enemigo es impenetrable.

–¿El qué? El... Oh, Dios, ¿qué es eso?

En la oscuridad de un hangar, una titánica figura humanoide reposa vigilante.

–Es el EVA-01. El Evaengendron.

Veamos, veamos... Soy (la genial) Lina, y me di un paseíllo estos días por Madrid













Vale, vale... ya te he hecho el artículo.

Y no vuelvas a cantar karaoke, lo haces de pena. Pienso cobrarte.

Está afónico.

...

¿¿DINERO?



THE HAKENDEN





Con la adquisición de lo derechos de las OVAs de Pioneer, Manga Films ha editado muchas de las mejores cintas que hemos visto en España estos últimos años, y *El Hakenden* es sin duda la última de esas maravillas. Basado en un prestigioso libro japonés, *El Hakenden* nos cuenta la historia de un grupo de ocho jóvenes destinados a enfrentarse a las legiones de la oscuridad que se desataron hace siglos en una terrible guerra que asoló gran parte de Japón. La historia del primer episodio, *Kaleidoscopio*, nos cuenta de una manera un tanto onírica el comienzo de la historia y del drama que va a desencadenarse, con continuos flashbacks de lo que ocurrió y lo que pasará en una parte adelantada de la historia. Todo empieza cuando el señor de la provincia de Awa hace, bromeando por la desesperación, un trato con su perro ofreciéndole a su hija en matrimonio a cambio de la cabeza del líder de sus enemigos. Para su desgracia, y ante la sorpresa de todos, el perro cumple su parte del trato, incluso a pesar de que sus enemigos tenían extrañas capacidades sobrenaturales. La princesa, al enterarse de ello, decide cumplir la promesa que su padre hizo, lo que le trae infelicidad y tristeza, hasta que el joven a quien amaba, al que todos daban por muerto, reaparece y mata a su esposo y por error también a ella. Mientras expira su último aliento, dice que el mal está a punto de caer sobre su casa y su familia, pero que su estirpe, sus ocho hijos, se encargarían de cambiar el destino.

El segundo y el tercer capítulo empiezan finalmente con la historia en sí, y nos narran la vida de un joven samurai llamado Shino, al que su padre encarga la custodia de la legendaria Musarame, poco antes de quitarse la vida ante su hijo. Al parecer, todo es un plan de las fuerzas del mal que desean hacerse con la espada, sabiendo que el joven es uno de los ocho espíritus mestizos entre bestia y hombre. Así, envían a un joven amigo suyo, Sosuke, a acabar con él, pero éste también es otro espíritu como Shino, y ambos deciden unirse para combatir juntos en el caso de que el otro tenga problemas. Mientras, la joven prometida con Shino se prepara para contraer matrimonio en contra de su voluntad, sin que éste sepa nada de lo que se está reuniendo en su contra...





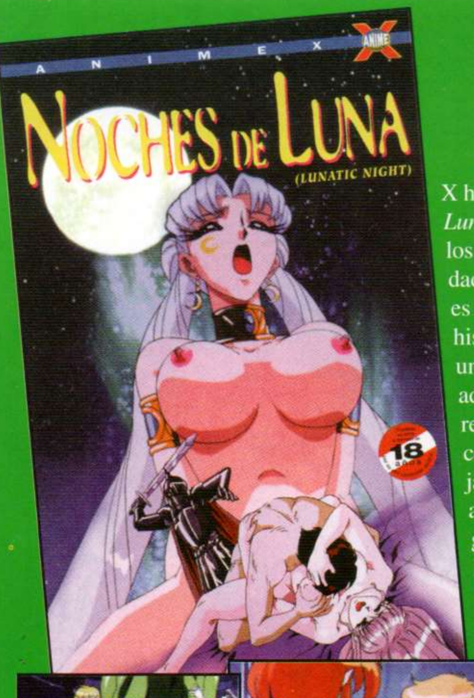
Valorando la OVA en sí, *El Hakenden* es una obra muy cuidada, con un nivel de animación simple pero brillante, tanto en las escenas de acción como en las lentas y pausadas. El diseño de personajes es, cuanto menos, efectivo, siendo muy realista dentro de los cánones de otras películas de animación de samurais. La edición española es tan buena como resultan todas las que están editando últimamente: un doblaje muy correcto, una traducción más que decente, y se han mantenido íntegramente los openings y los endings de cada episodio.

En general, *El Hakenden* es una obra en principio extraña, pero tiene cierto encanto, ese que tienen las cosas que se hacen con ganas, y consigue dejarte con el gusanillo de saber cómo continúan las cosas en ese mundo y en qué consiste exactamente el terrible destino al que se hallan condenados.



DARKMIND

NOCHES DE LUNA



Tras unos meses sin dar señales de vida, Anime X ha decidido volver a la carga con un plato fuerte, *Lunatic Night (Noches de Luna)*, en los que recoge los tres primeros episodios de la colección. La verdad es que la primera impresión que te da la película es negativa, ya que no sabes bien por dónde coger la historia y te reduces a ser un mero espectador de una escena de sexo tras otra, pero una vez te vas adentrando en la cinta, comprendes de qué va realmente y es cuando empiezas a disfrutar. La cosa va más o menos de un simple estudiante japonés, Kanzaki, que resulta ser una especie de deidad de la antigua Atlantis, cuyos recuerdos son despertados por un genial demonio, llamado Mitsuki, que desea poseer la torre de Babel de Kanzaki, con la cual dominar el mundo. El problema es que Kanzaki descubre pronto su auténtica identidad gracias a sus tres esclavas, dotadas de increíbles poderes, y se entera de que sin querer está a punto de destruir el mundo. Y el problema es que al final del primer episodio lo destruye...



Aquí es cuando empiezas a coger la gracia a la serie, y es una parodia genialmente realizada, en la que aparecerán las Sailor Moon, transformaciones en superguerreros, chistes sobre el Doctor Slump, salpicados siempre con grandes dosis de sexo y las apariciones estelares de Mitsuki, sin duda el personaje más divertido de la cinta. La traducción y el doblaje están muy bien, y la animación, que no es mala en ningún momento, mejora episodio a episodio para mejor (además de los diseños de personajes, que del primero al tercero ya apenas tienen nada que ver). Para resumir, una película sorprendentemente refrescante, en la línea de *Proyecto A-ko* pero en pornillo, y que con o sin partes subidillas de tono realmente merece la pena verse como diversión.

DARKMIND



Episodio 2: La Sangre de las Tinieblas



Para todos los que se quedaron con las ganas de saber cómo continúan las desventuras de los Darkstalkers, Otaku Visión ya ha lanzado al mercado la segunda cinta de la OVA de *Vampire Hunter*, *La sangre de las Tinieblas*. En ella, de una manera un tanto más calmada que en la primera (en la que los sucesos se desarrollaban a un velocidad de espanto), la historia se centra sobre el personaje de Donovan, el cazador de vampiros, y Anita, la niña dotada de terribles poderes psíquicos que ha decidido acompañarle. En su camino, se cruzarán con otras cazadoras de monstruos que, como él mismo, no son otra cosa que seres de tinieblas también. Rei Rei y su hermana Ling Ling son dos jóvenes que murieron a causa de los Darkstalkers, pero que consiguieron conservar el alma gracias al sacrificio de su madre, por lo que decidieron combatir a todo aquello en lo que se habían convertido. Pero, no muy lejos, Demitri Maximox, que aún no se ha olvidado de su conquista del mundo de las tinieblas, se pregunta quién habrá enviado a esos autómatas en su contra...

En esta segunda entrega, la animación es bastante mejor que la de la primera cinta, la historia está contada con mucha más calma, y tanto el doblaje como la traducción están muy conseguidos. Los aficionados de Capcom, así como todos aquellos a los que gustó la película de *Street Fighter*, no tienen que pensárselo mucho.



DARKMIND

Shin Seiki GPX Cyber Formula SIN

Hemos perdido ya la cuenta de las secuelas en forma de OVA que se han hecho basadas en esta fantasía futurista sobre carreras de coches de alta competición creada por **Hajime Yatate** para la Sunrise; el caso es que aquí tenemos una nueva entrega, esta vez con el subtítulo *SIN*, que estará en las tiendas japonesas a partir del 21 de diciembre y que tendrá una duración de cinco entregas de 30 minutos cada una. Será curioso ver qué más nos pueden ofrecer acerca de la vida y milagros de este grupo de pilotos que, desde luego, ya no son tan jovencitos como hace unos años, cuando la primera de las series se pasó por televisión. Ni siquiera Hayato (el protagonista principal) se ha librado de un look mucho más adulto y maduro. Se presenta a Lena, un nuevo personaje femenino, proveniente de la adaptación de la serie a videojuego de PlayStation, y allí era una chica mascota (una suerte de *racing queen* de segunda) que acababa jugando un papel importante en la trama. Suponemos que recibirá el mismo tratamiento.

Vap Video y la propia Sunrise son los responsables de esta nueva OVA en la que repite una vez más la excelente ilustradora **Mutsumi Inomata** como diseñadora de personajes y cuenta con **Kitsuo Fukuda** en la dirección. Por si fuera poco, los coches que conducen los pilotillos (que son a-lu-ci-nan-tes) están diseñados por nuestro querido **Shoji Kawamori**.

Luis Alís

Shin Seiki GPX Cyber Formula Shin
© Sunrise

El nº 6 azul



Ao no Roku Go
© 1998 Satoru Ozawa/ Bandai Visual·Toshiba EMI·GONZO

En la década de los sesenta, en la que **Tezuka** e **Ishimori** eran los reyes indiscutibles del cada vez más prolífico mundo del cómic japonés, un autor llamado **Satoru Ozawa** publicó su manga *Ao no roku go* ("El nº 6 azul"). Más de treinta años después, el director **Shingo Maeda** lo convierte en una espectacular OVA de cuatro episodios que recientemente ha comenzado a comercializarse en Japón. Según cuenta **Maeda**, hacía ya más de seis años que surgió el proyecto de animar la historia de **Ozawa** pero no ha sido hasta ahora cuando finalmente se ha podido llevar a cabo el proyecto. En esta historia de batallas submarinas en un mundo futurista han colaborado la flor y nata del mundo de la animación japonesa: el prolífico pero siempre genial **Shoji Kawamori** ha sido el encargado de diseñar el submarino de los protagonistas, el Grampus. Por su parte, **Ikuto Yamashita** (creador gráfico de las unidades Evangelion) y el propio **Maeda** han sido los responsables del resto de navíos y mecánica que aparecen en la OVA.

La animación ha sido realizada con un proceso híbrido: los dibujos se han realizado a mano, pero el escaneado y coloreado se ha hecho por ordenador; de hecho toda la post-producción (trabajo de cámara, edición, montaje, sonorización) ha sido realizado digitalmente. Para tal menester se ha contado con **Kyo Fukushi**, un experto infografista que en esta ocasión ha sido el director de animación en 2D. Por su parte las escenas de lucha mecánica se han realizado en 3D y las imágenes que hemos podido ver son bastante impresionantes.

La historia mezcla elementos de *space opera* (en este caso *sea opera*, toma ya bonito palabro) con una emocionante trama en la que aparecen elementos de thriller e incluso algo de intrigas políticas, todo en un ambiente de fantasía futurista. Lo único que queda por ver es si todo este montaje no se cae sobre sí mismo y se queda en unos bonitos fuegos artificiales pero sin gancho. La magnitud de este trabajo hacen que pueda ser posible prontas ediciones por estos lares. A esperar tocan.

Luis Alís

CAPSULAS

—Bueno... este buen señor que es **Reiji Matsumoto** siempre hace algo para dejarnos boquiabiertos. Si *The Cockpit* (uno de los mejores animes que ha realizado hasta la fecha... ¡y está disponible en castellano!) sorprendió a propios y extraños, ahora se embarca en un proyecto que por estrafalario ya nos hace frotarnos las manos. Al parecer el Sr. **Matsumoto** acaba de descubrir la mitología escandinava, vikinga para más señas, y ni corto ni perezoso se ha sacado de la manga una adaptación al manga (ojo al hábil juego de palabras) de *El Anillo de los Nibelungos*, que acaba de aparecer publicado en Japón recientemente. Pues ni corto ni perezoso, se dispone a readaptar dicha leyenda en su universo del *Capitán Harlock* en un anime titulado *Harlock Saga - Nibelung no Yubiwa* (*El anillo de los nibelungos* en japonés) que será dirigido por **Keioh Takeuchi**. Aparecerá a principios del año próximo y promete, vaya si promete... como que es el proyecto más jugoso del panorama de vídeo. Estaremos atentos y os informaremos puntualmente.



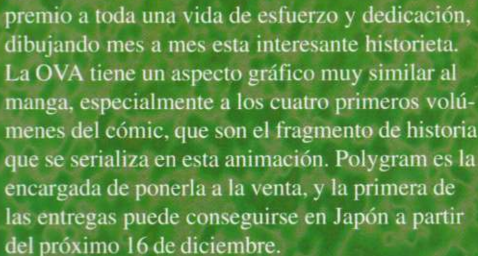
—Es sorprendente cómo unos jueguecitos (la saga *Super Robot Taisen*) han conseguido reavivar la fiebre por las series clásicas de robots de la Toei basadas en creaciones de **Go Nagai**. La cosa ha llegado a tal extremo que se van a reeditar en LaserDisc las clásicas películas de crossover, a saber: *Great Mazinger vs. Getter Robo, Great Mazinger vs. Getter Robo G, UFO Robo Grandizer vs. Great Mazinger, Grandizer-Getter Robo G-Great Mazinger, kessen! Dai Kaijuu*, e incluso la delirante y legendaria *DevilMan vs. Mazinger Z*. Ahora ya sabéis que los crossovers cañeros no sólo salen en los tebeos de Marvel vs. DC y en los juegos de Capcom.

La Máscara de Cristal

Hace 20 años una dibujante de shoujo manga llamada **Suzue Miuchi** comenzó a serializar en la revista Hana to Yume de la editorial Futabasha su obra *Glass no Kamen* ("La máscara de cristal"), un prolongado dramón sobre el mundo del teatro, que cuenta la vida y milagros de **Maya Hokushima**, una chica con un genio sorprendente para la interpretación y que poco a poco irá escalando puestos en su carrera dramática. El manga, por increíble que parezca, se sigue publicando hoy en día y esta OVA de tres episodios que ahora se publica es como un premio a toda una vida de esfuerzo y dedicación, dibujando mes a mes esta interesante historieta. La OVA tiene un aspecto gráfico muy similar al manga, especialmente a los cuatro primeros volúmenes del cómic, que son el fragmento de historia que se serializa en esta animación. Polygram es la encargada de ponerla a la venta, y la primera de las entregas puede conseguirse en Japón a partir del próximo 16 de diciembre.

Luis Alís





Mannou Bunka Nekomisume DASH!

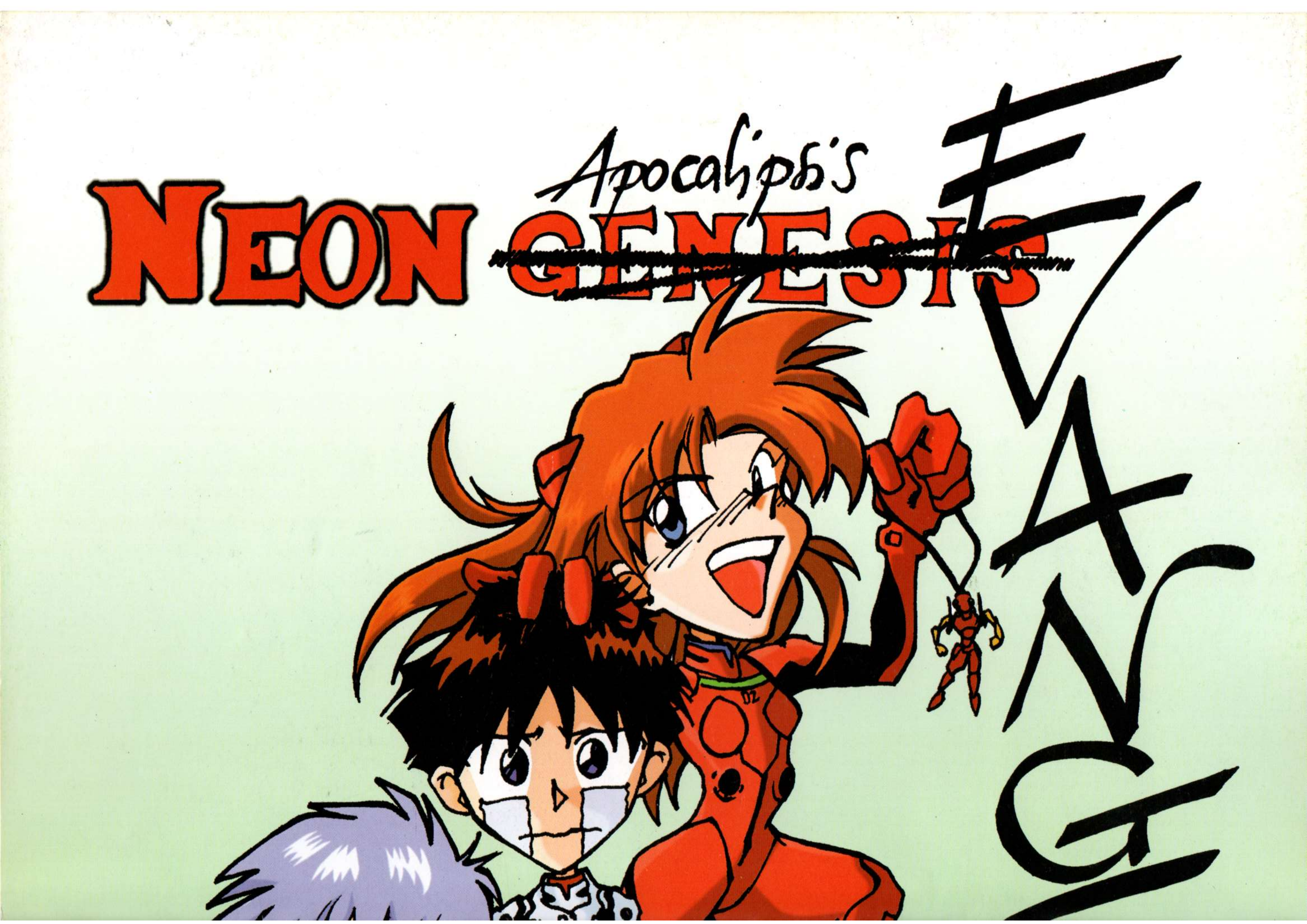
Spectral Force

Proviniente del mundo de los videojuegos, específicamente de un popular juego de aventura fantástica y simulación para PlayStation, *Spectral Force* es una OVA de 2 episodios que sale a la venta de la mano de Idea Factory y Pioneer LDC. *Spectral Force* tiene como protagonista a Hiro, una chica con unas orejitas élficas la mar de monas que resulta ser la hija de Janes, el gran Rey de la magia, y cuenta sus aventuras en un mundo fantástico llamado Neverland. Los gráficos 3D y los efectos especiales generados por ordenador están a la orden del día y la OVA cuenta con diseños de personajes de **Hirosuke Hino** y dirección de **Kagou Satou**. Por su parte, la segunda entrega del juego (sorprendentemente llamada *Spectral Force 2*) acaba de aparecer a la venta en Japón.

Spectral Force

GYM


GYM
Nº0
BERSERKER
250 Ptas.
FHHSS...
buf...
Es demasiado
RRSS...
La sauna no es el sitio más caliente y húmedo del gimnasio...
El manga erótico de la mano del autor de "Sueños".


NEON ~~GENESIS~~
Apocalipsis
EVANGE


YO AMO A LA HUMANIDAD
¡¡MEJOR LO DEJAS!!
DEDICADO A...)